LET'S MAKE ★ CHARACTER [レッツ メイク キャラクター]

CGイラストテクニック

vol.7

ILLUSTRATION AND EXPLANATION
by fuzichoco

イラスト&解説
藤ちょこ



CLIP STUDIO PAINT / openCanvas / Photoshopテクニック徹底解説

魅せる背景設定とキャラクターを引き立てる構図、
視線を誘導する配色の考え方、質感の描き分けなど、
色彩豊かな作品を完成させるまでの工程を大公開!

LET'S MAKE ★ CHARACTER［レッツ メイク キャラクター］

CGイラストテクニック

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by fuzichoco

vol.7



BNN
Bug News Network

はじめに

本書をお手に取って下さった皆様はじめまして、藤ちょこと申します。主に書籍の挿絵や、カードゲームのイラスト、グッズイラストなどで活動している絵描きです。

本書は、真っ白いキャンバスを新規作成したところから、イラストが完成するまでの作業工程を、徹底的に解説したものになります。CHAPTER.01～02では、キャラクターメインのイラストを解説しています。ツールの基本的な使い方も交え、初心者の方にもわかりやすい解説を心がけました。CHAPTER.03では、背景メインのイラストを解説しています。基礎的なことはもちろんですが、＋αのテクニックや考え方を中心に解説しています。

これまで何度かメイキングを執筆する機会はありましたが、ここまで詳細に解説をしたのは本書がはじめてです。なにか動作を行うたびにスクリーンショットを撮り、原稿を執筆していくことは想像以上に大変でしたが、自分の絵の描き方を一から顧みることができ、自分としてもすごく勉強になったり、気づきがあったりしました。

絵を描き始めてから今年で（たぶん）20年、CGを始めてから10年になるのですが、未だに100パーセント満足のいく絵を描けたためしがありません。が、現時点の私にできること、伝えられることを精一杯この本に詰め込みました。

2014年3月　藤ちょこ

Contents

Chapter.01 CLIP STUDIO PAINT PRO と openCanvas を使った線画の作成



Chapter.02 openCanvas を使った着色テクニック







作業環境と配布データについて

私がメインで使用しているパソコンは、友人が組んでくれた自作PCです。64bitのWindows 7を搭載しており、メモリは8GB積んでいます。液晶モニターは三菱の27型「RDT272WX(BK)」です。使用ペンタブレットは、Wacomの「Cintiq24HD」です。大型の液晶タブレットで、板タブレットとは比べ物にならないほど描き心地が良いです。私は元々アナログで絵を描いていたので、やはり手元で直に線を引ける方が落ち着きます。

また、外泊時でも作業ができるよう、サブの作業環境として、Windows 7(32bit)を搭載したノートPC「dynabook EX/56KWH」&「Cintiq13HD」も所持しています。

あと、個人的に作業に欠かせないのが「音楽」です。絵の雰囲気に合った曲を流しながら描くと、その絵の中に自分が入り込んでいるような没入感の中で、絵を描くことができます。透明感のある絵を描きたいときは透明感を感じる曲を、壮大な空間が描きたいときは空間の広がりを感じる曲をかけたりして、絵の雰囲気を曲によってコントロールすることもあります。

イラストの完成データやオリジナル素材を配布しています

本書で解説しているイラストの完成データと筆者オリジナル素材がダウンロードできます。

・CHAPTER.01&02の完成イラスト　高解像度／低解像度
・CHAPTER.01&02の塗り分け済み線画データ
・CHAPTER.03の完成イラスト　高解像度／低解像度
・CHAPTER.03の塗り分け済み線画データ
・オリジナルテクスチャ・パーツ素材





塗りの練習にお使いいただける線画データもあります

本書をご購入していただいた方に限り、下記のWebサイトでダウンロードが可能です。Webサイト上にある「使用上の注意」、「ダウンロードデータについて」をよくご覧いただいてからご使用ください。

http://www.bnn.co.jp/dl/cgillust_7/

解説中では、データ配布していることを以下のアイコンで示しています。

DATA

Chapter. 01

CLIP STUDIO PAINT PROと openCanvasを使った線画の作成



Chapter.
01

CLIP STUDIO PAINT PROとopenCanvasを使った線画の作成

CHAPTER.01では、CLIP STUDIO PAINT PROを使ったラフ作成から、openCanvasで行う線画作成の手順を中心に紹介していきます。

ラフのイメージを固める

01 CLIP STUDIO PAINT PROを起動してメニューバーの「ファイル」→「新規...」を選択し、新規キャンバスを作成します。「レイヤー」→「新規レイヤー」→「ラスターレイヤー...」で新規レイヤーを追加しながら、ラフを作成していきます。



A3サイズ、350dpiで新規キャンバスを作成します

02 表紙になることを想定し、上部にタイトルが入った際どう見えるかも念頭に置きつつ、構図を考えます。



俯瞰構図のラフ。タイトルと頭部が重なって、窮屈な印象です

03

アオリ構図のラフも作成しました。ひとりの少女＋アンティーク和時計という基本構造は頭のなかで決めていたので、アオリ構図でも同じようなモチーフを想定して描いています。
今回の絵に登場しているモチーフは、 私物や、博物館などに出かけて撮った資料写真を参考にしています。絵のイメージソースを増やすためにも、どこかに出かける時は必ずカメラを持っていき、気になるものがあったら撮っておくようにしています。



アオリ構図のラフ。俯瞰構図のラフと要素はほぼ同じです

04

俯瞰の構図は窮屈な印象のため、ボツにしました。アオリ構図でラフを進めます。背景に時計や小物を加え、ラフのイメージを固めます。



①背景用のレイヤー「レイヤー3」を追加しました

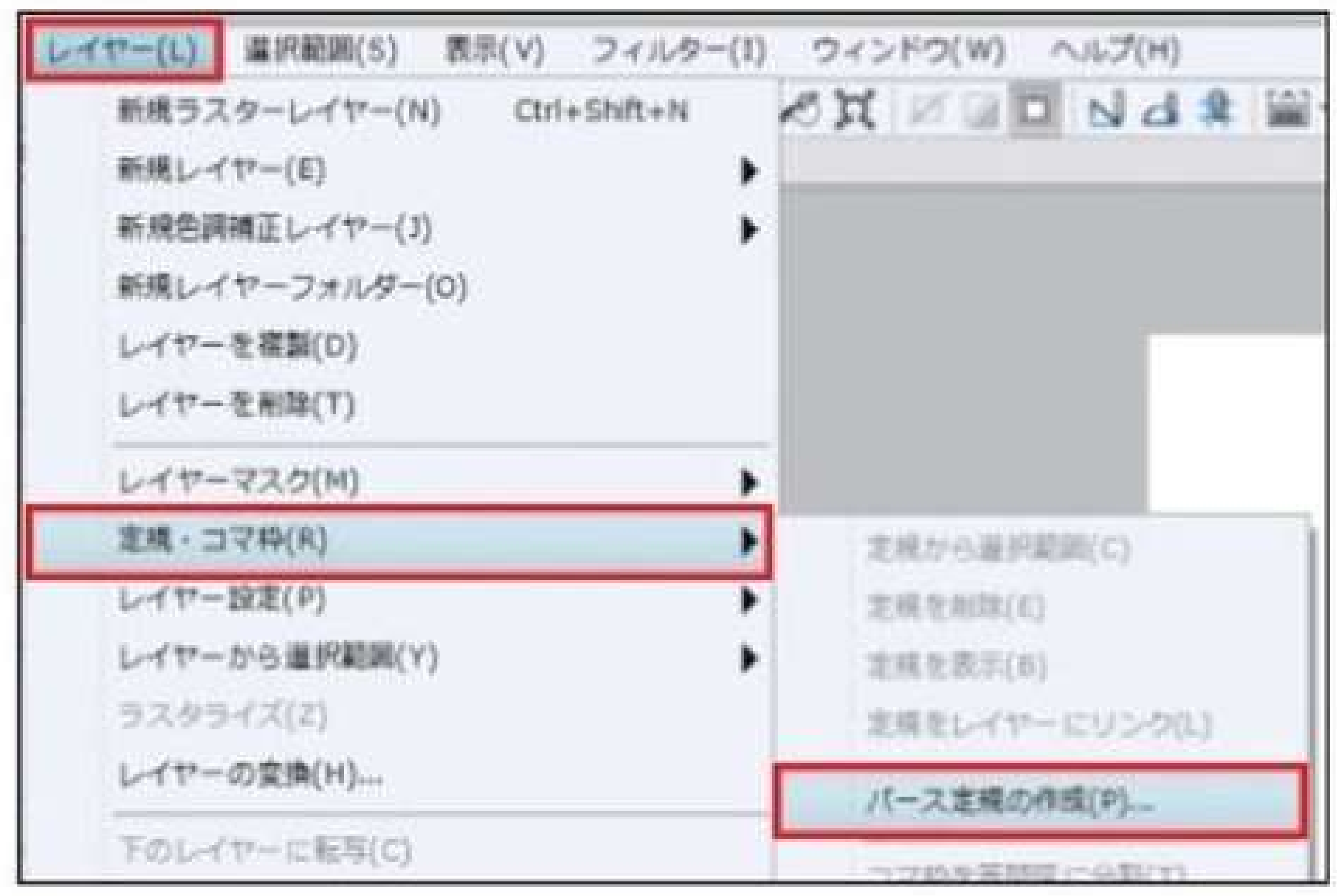
②ボツにしたラフ用のレイヤーを非表示にしました



背景用のレイヤーに背景、小物を追加します

ラフにパース定規を設定する

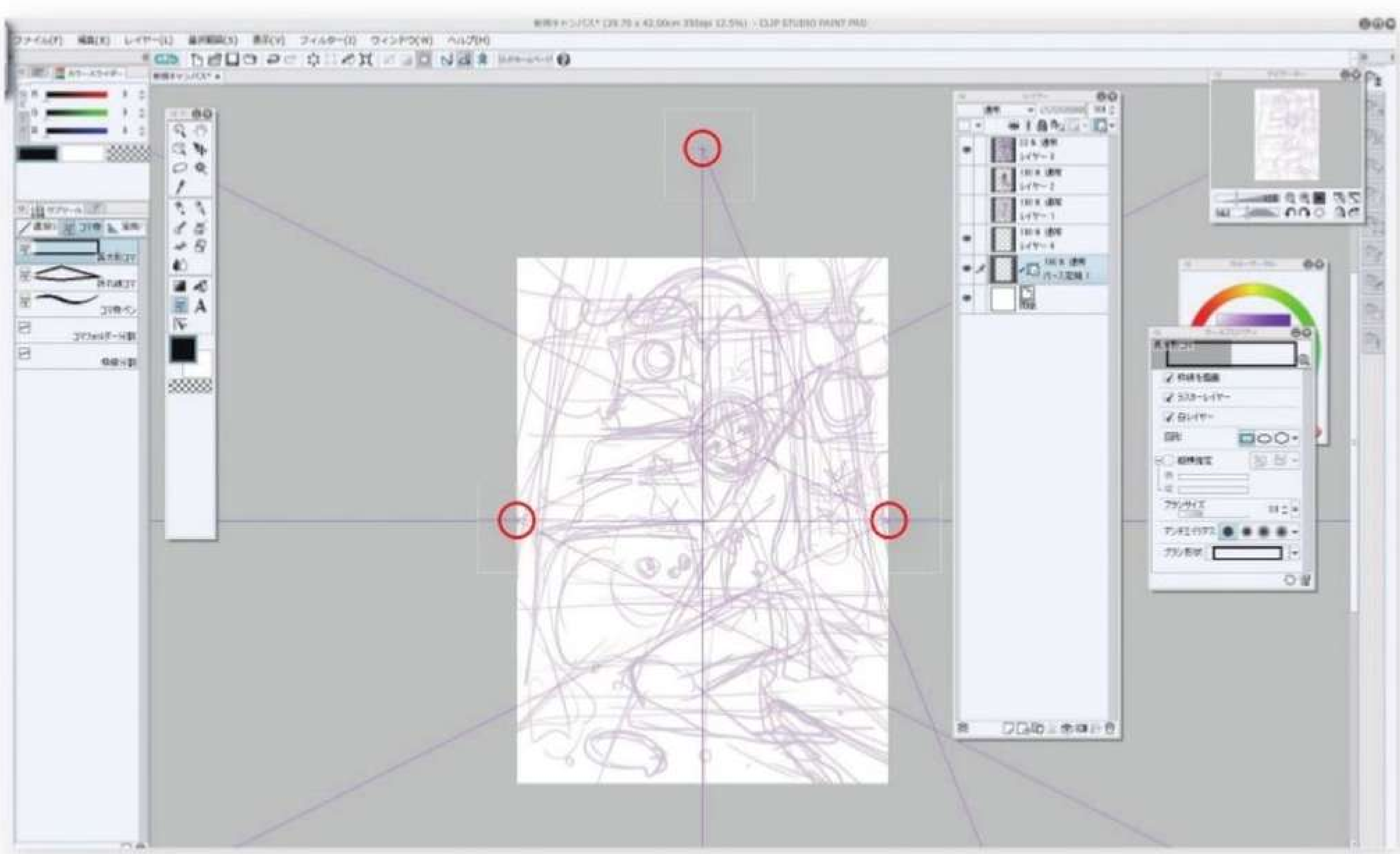
01 3点透視パース定規を設定します。パース定規レイヤーはラフ線を引く時のガイドラインとして使用します。ラフに合わせてアイレベルや消失点の調整をしてパースを取ります。



①「レイヤー」メニュー→「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」を選択します



②「レイヤーを新規作成」にチェックを入れ、「3点透視」を選択します



③パース定規上にガイドが引かれました

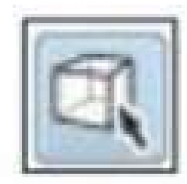
02 ラフのレイヤーの不透明度を下げ、パース定規を新規作成します。



ラフを描いた「レイヤー3」の不透明度を「22」に下げました

パース線を設定すると、自動的にこのレイヤーが追加されます

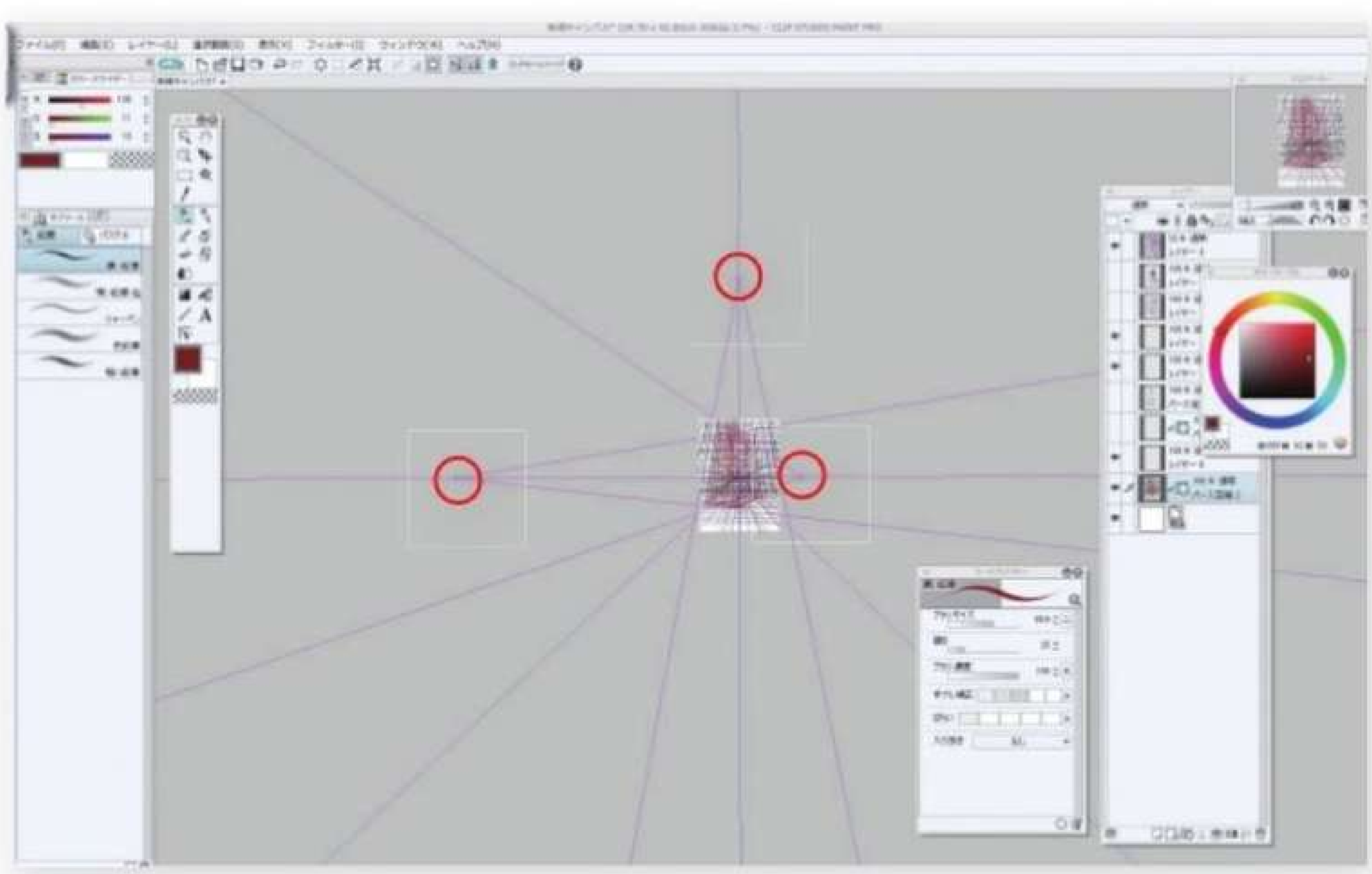
03 ラフに合わせて「オブジェクト」ツールでアイレベルと消失点を調整します。設定したパース定規にスナップさせ、パース線を引いていきます。このパース線はラフを描く時のガイドラインになります。



①「オブジェクト」ツールを選択しました

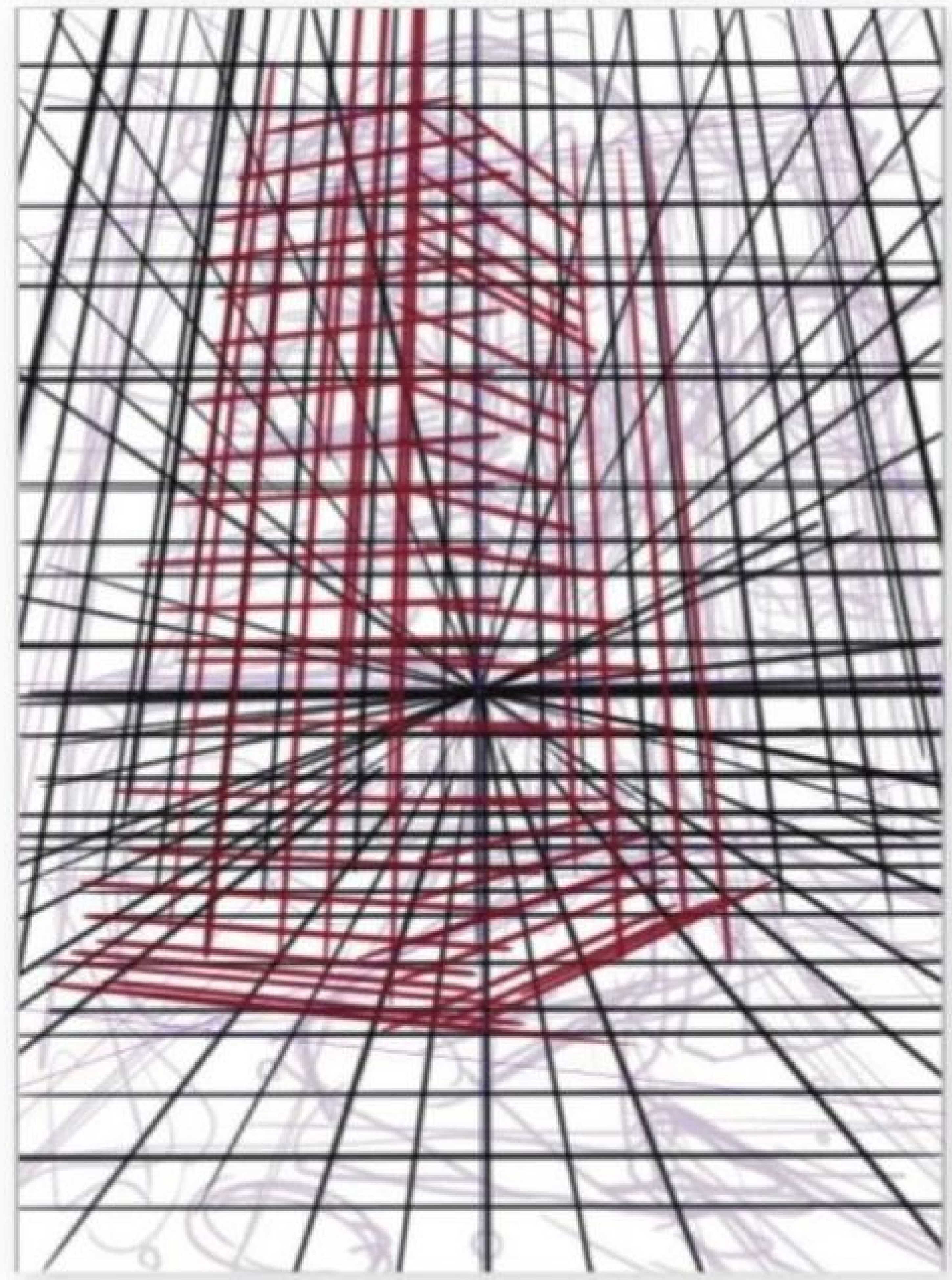


③「濃い鉛筆」ツールのブラシサイズは「59.9」、硬さ「25」、ブラシ濃度は「100」に設定しました



②ラフに合わせて「オブジェクト」ツールでアイレベルと消失点を調整します

04 パース線を引いたところです。時計のみ別途パース定規を作成し、赤い線でパースをとっています。しかし16ページの手順02で時計の向きを正面に直したので、このパース線は結局使いませんでした。



パース定規にスナップさせて、パース線を引きました。赤い線で描いているのは時計です。時計は二点透視定規で別途パースをとっています

Software

グラフィックソフト CLIP STUDIO PAINT PRO

CLIPS STUDIO PAINT PROは、イラスト制作に特化したグラフィックソフトです。鉛筆、筆ツールでのベクター形式での描画や、頭身・体型を自由に変形させて作画の参考にできる3Dデッサン人形、3D背景機能など、イラストを描くための多彩な機能を搭載しています。筆の種類も鉛筆や筆、Gペン、丸ペンなど豊富に用意されているので、さまざまなタッチの線を描くことができます。

筆者は主に厚塗り風のキャラ絵や背景の塗りに使っています。64bit対応もしているので、大きいサイズのイラストを描くのにも適しています。Windows版のほか、Mac OS版も用意されています。漫画制作機能を搭載した「CLIP STUDIO PAINT EX」もあります。



価格：ダウンロード版5,000円
（税込、2014年3月末時点）
問い合わせ先：株式会社セルシス
（http://www.clipstudio.net/）

TECHNIQUE

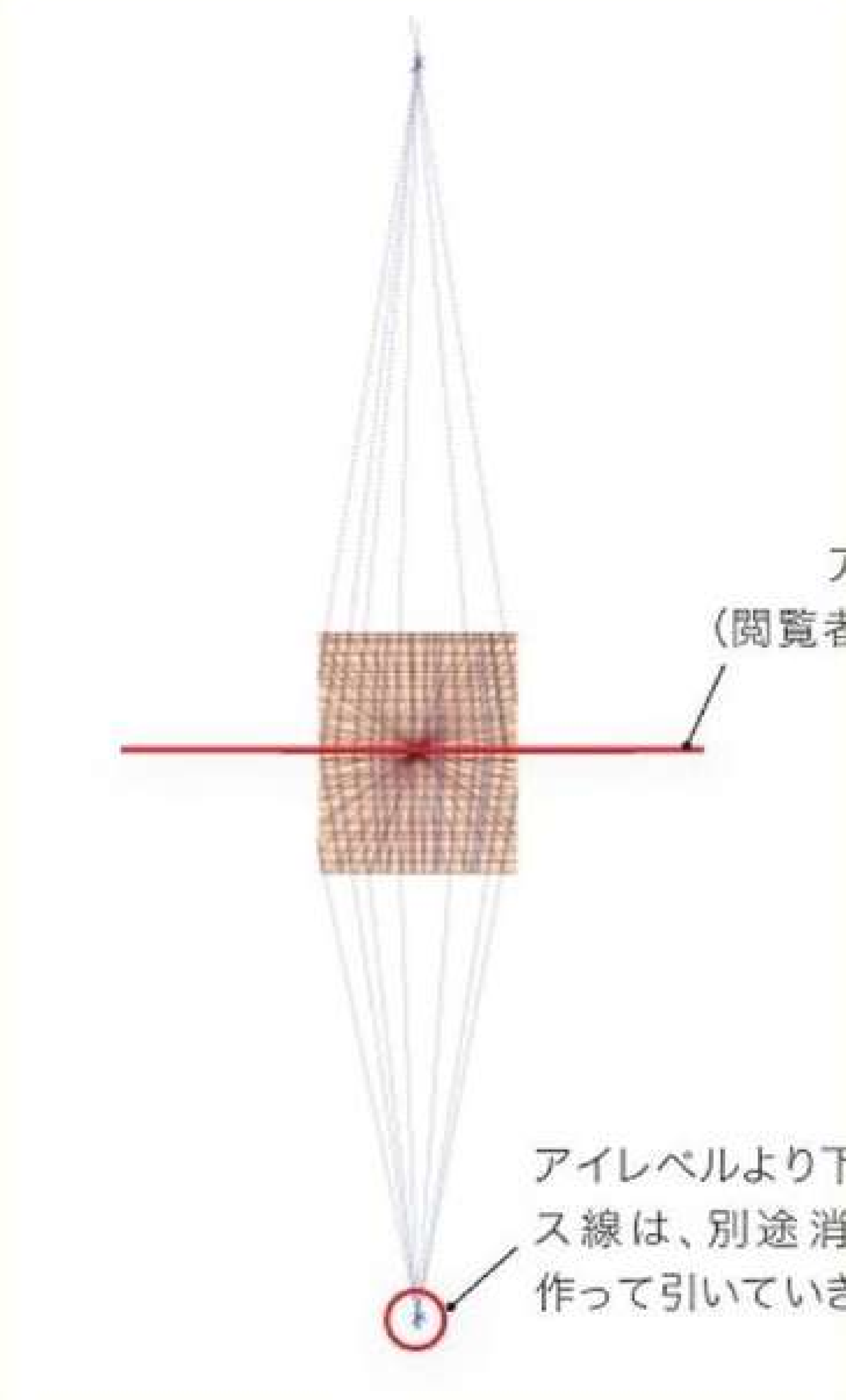
イラストのパースについて

このイラストで使っているのは、変則的な三点透視法です。イラストを作成する上で、パースはあくまで補助機能です。正しさに縛られ過ぎず、表現したい雰囲気を最優先にして、気負わずにチャレンジしてください。

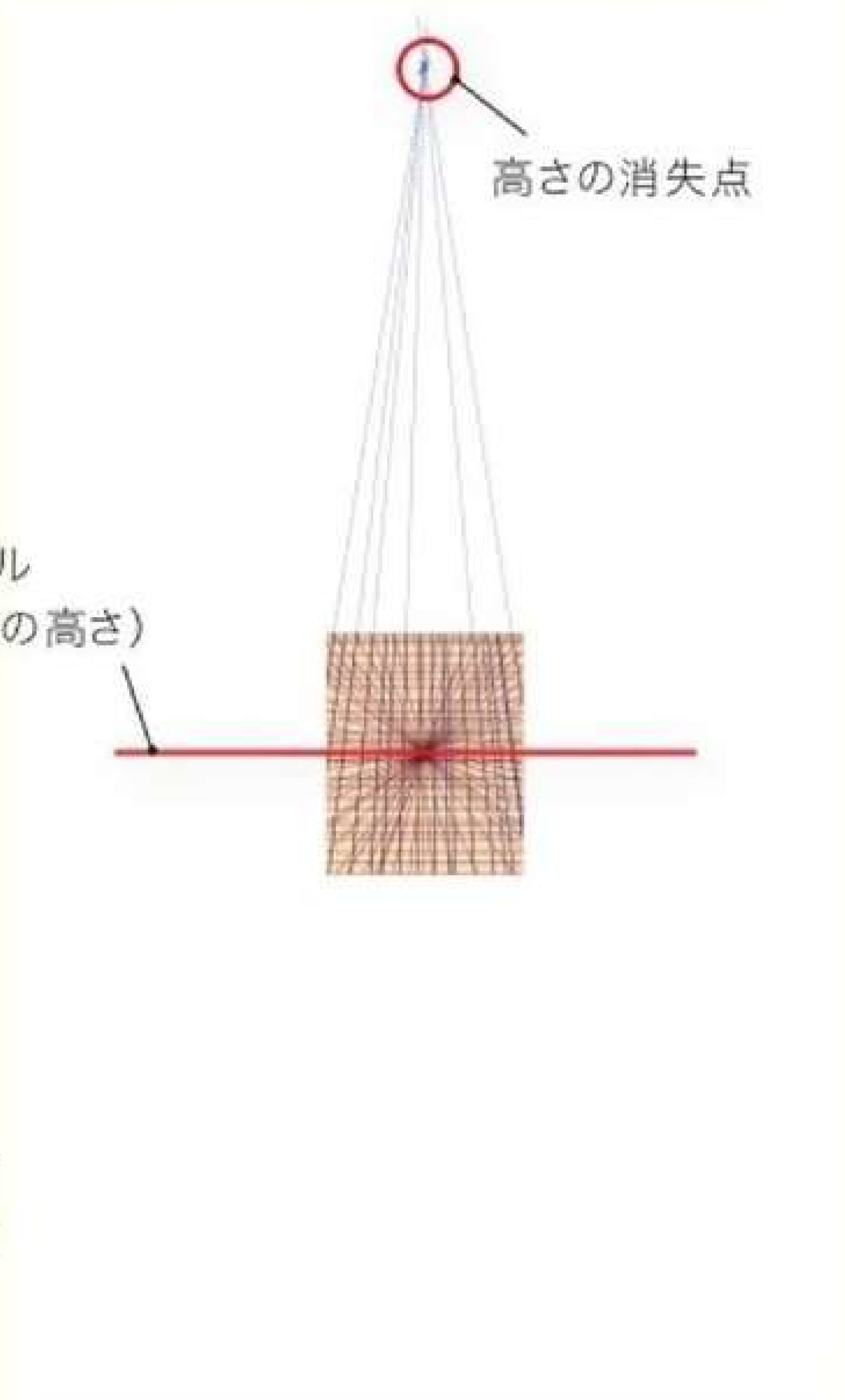
01 三点透視法における「高さの消失点」がアイレベルを越える場合は、別途消失点を設定する必要があります。したがって、実は今回の絵は正確なパースとはいえません。正しくパースを設定すると、下の左図のようになります。しかしこれだと表現したい雰囲気が伝わりにくいと判断したため、今回は右下のような変則的なパースで描き進めることにしました。



表現したいパース感は、この写真のようなアオリの構図です



本来のパース設定



イラストで使用した変則的な三点透視法

TECHNIQUE

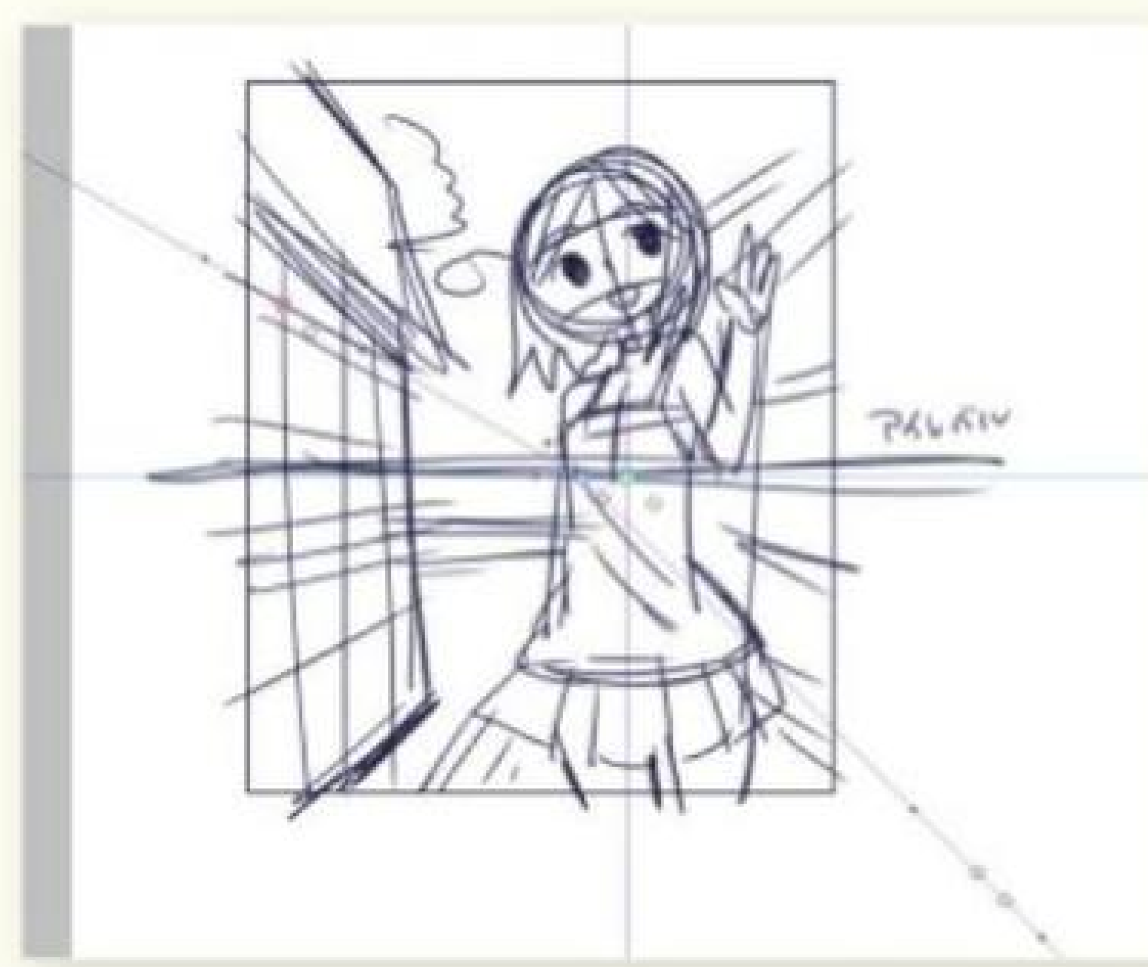
パース定規の設定とパース線の引き方

パースの取り方が苦手な場合は、建物の写真を模写したりしながら消失点を見つけ出す練習をして、パース感覚を養うと良いでしょう。また、一点透視→二点透視→三点透視の順に難しくなっていくので、パース定規をはじめて使う方は、まず一点透視から使ってみることをオススメします。

01 一点透視のラフを描きます。一点透視法は物を正面から見た構図に使います。どのような空間にしたいのか、背景の雰囲気をフリーハンドで描き込みます。このとき、だいたいのアイレベルも一緒に決めておくと良いでしょう。

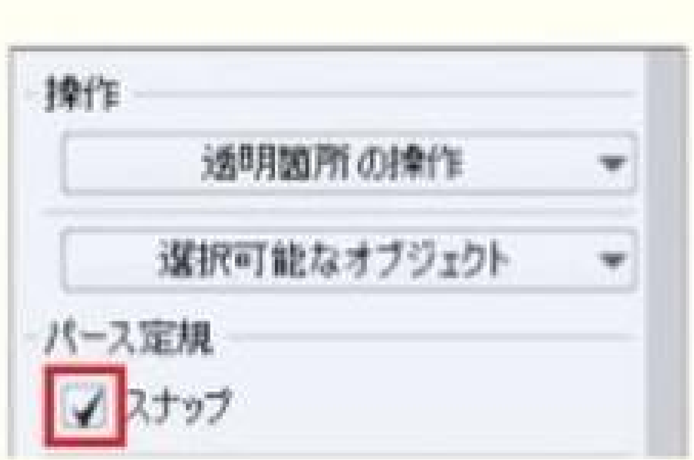


02 一点透視のパース定規を新規作成し、補助線（消失点から出ている紫色の線）を動かしながら、フリーハンドで描いた線に合う消失点を探し、合わせます。ラフと消失点をぴったりと合わせる必要はありません。

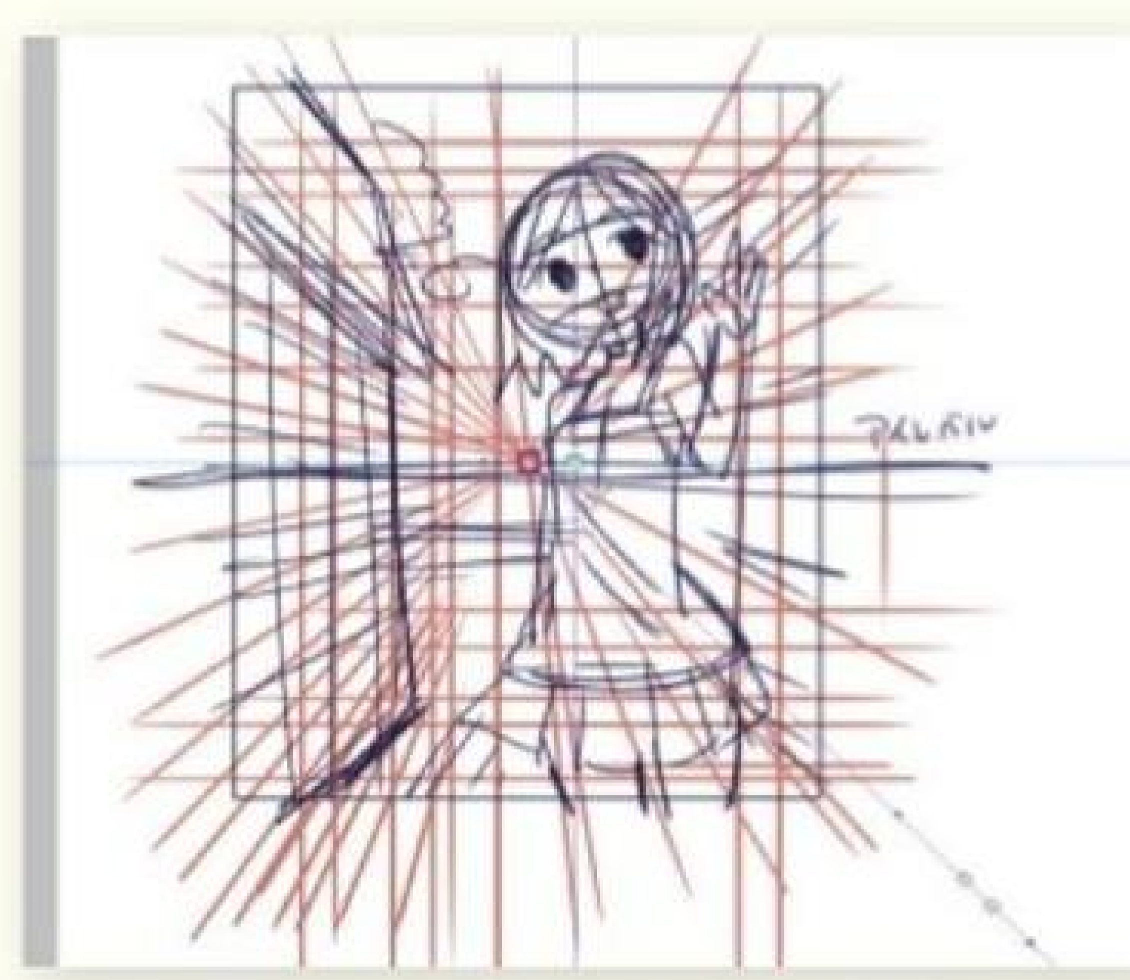


塀の横の線に補助線を合わせました

03 消失点を設定したら、実際にパース定規にスナップさせて線を何本か引いてみて、イメージに合っているかどうか確認します。

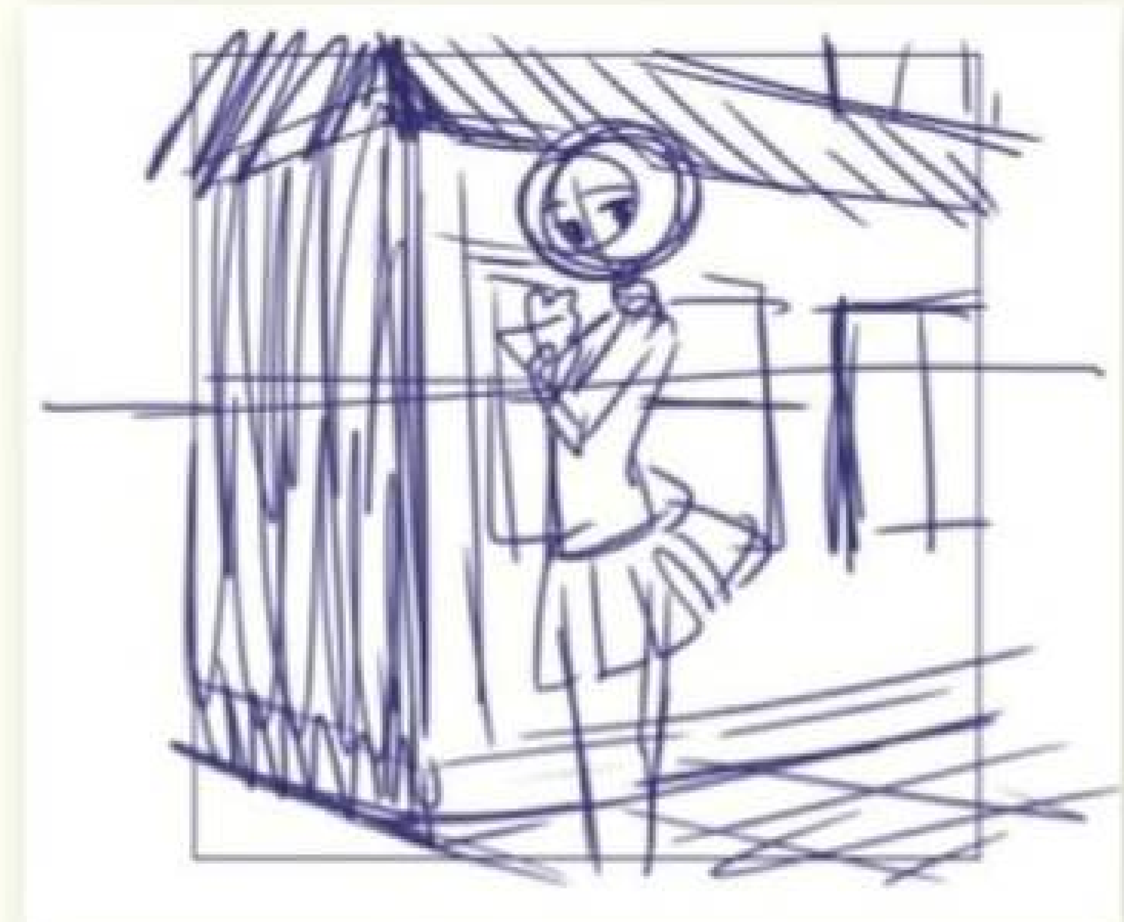


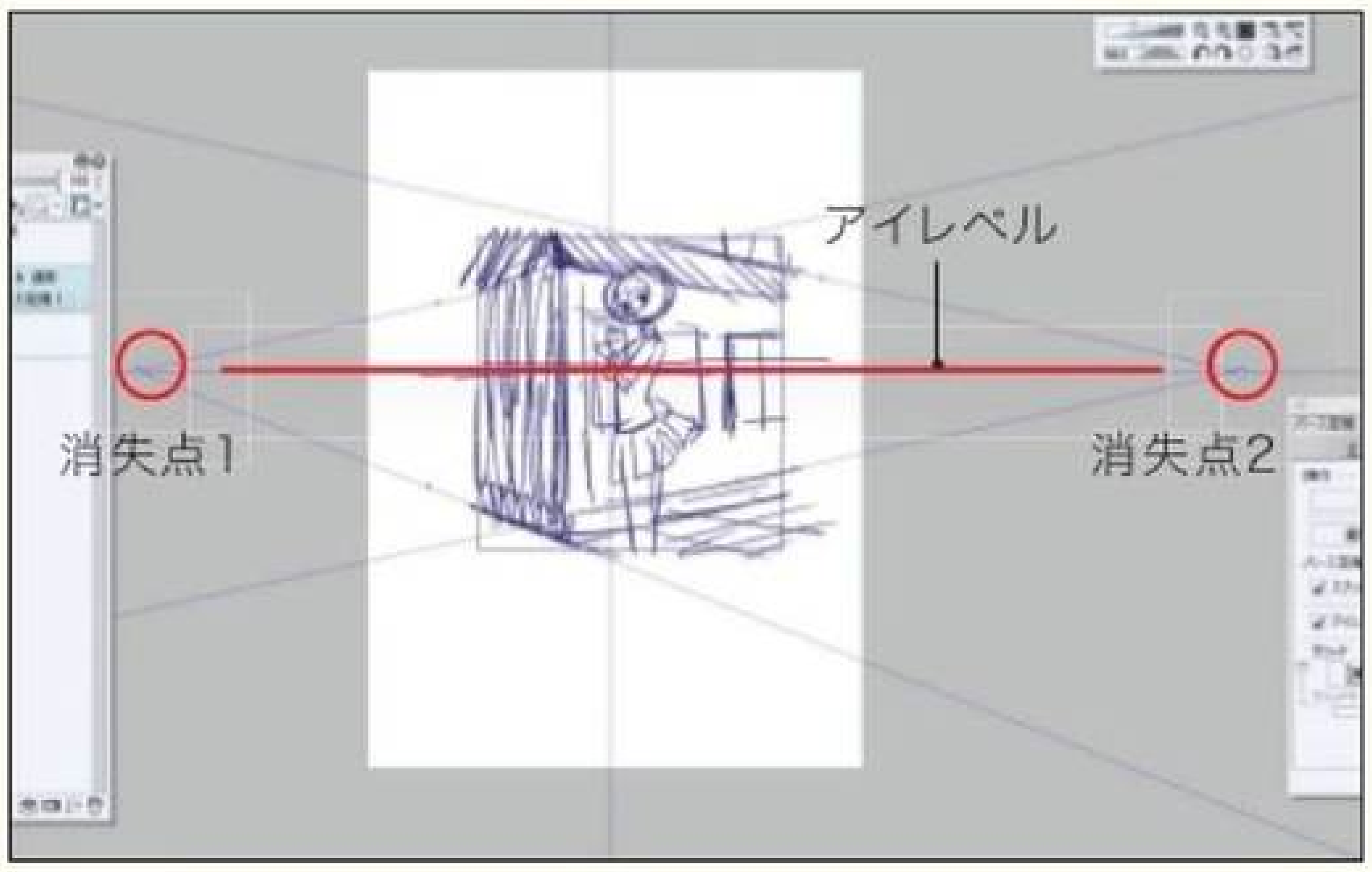
「パース定規」欄の「スナップ」をオンにしておきます



定規にスナップさせてパース線を引きました

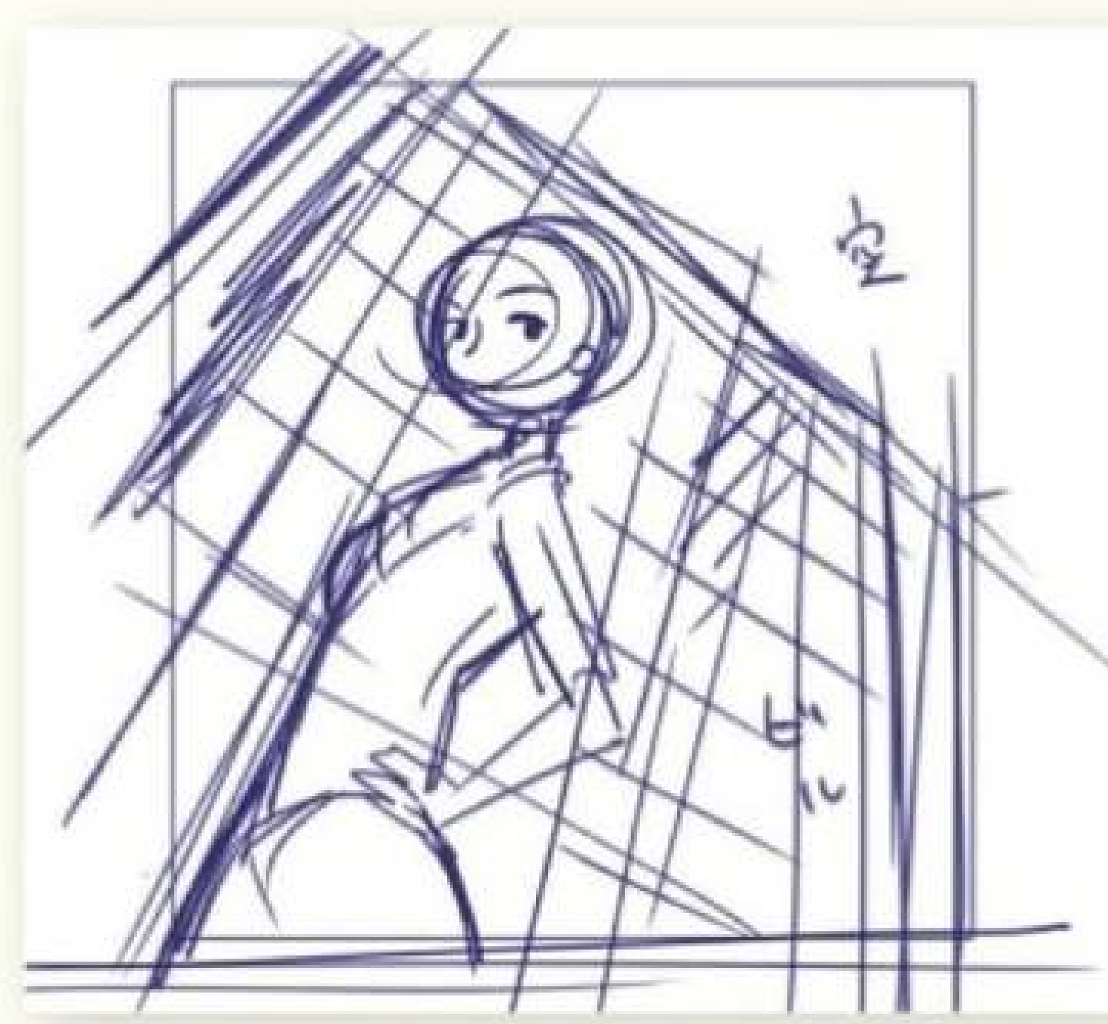
04 二点透視のラフを描きます。二点透視法は物をななめ横から見た構図などに使用します。漫画やイラストの背景でよく使われています。ここでは、家の前に立っている絵にしました。


二点透視法を使ったラフです

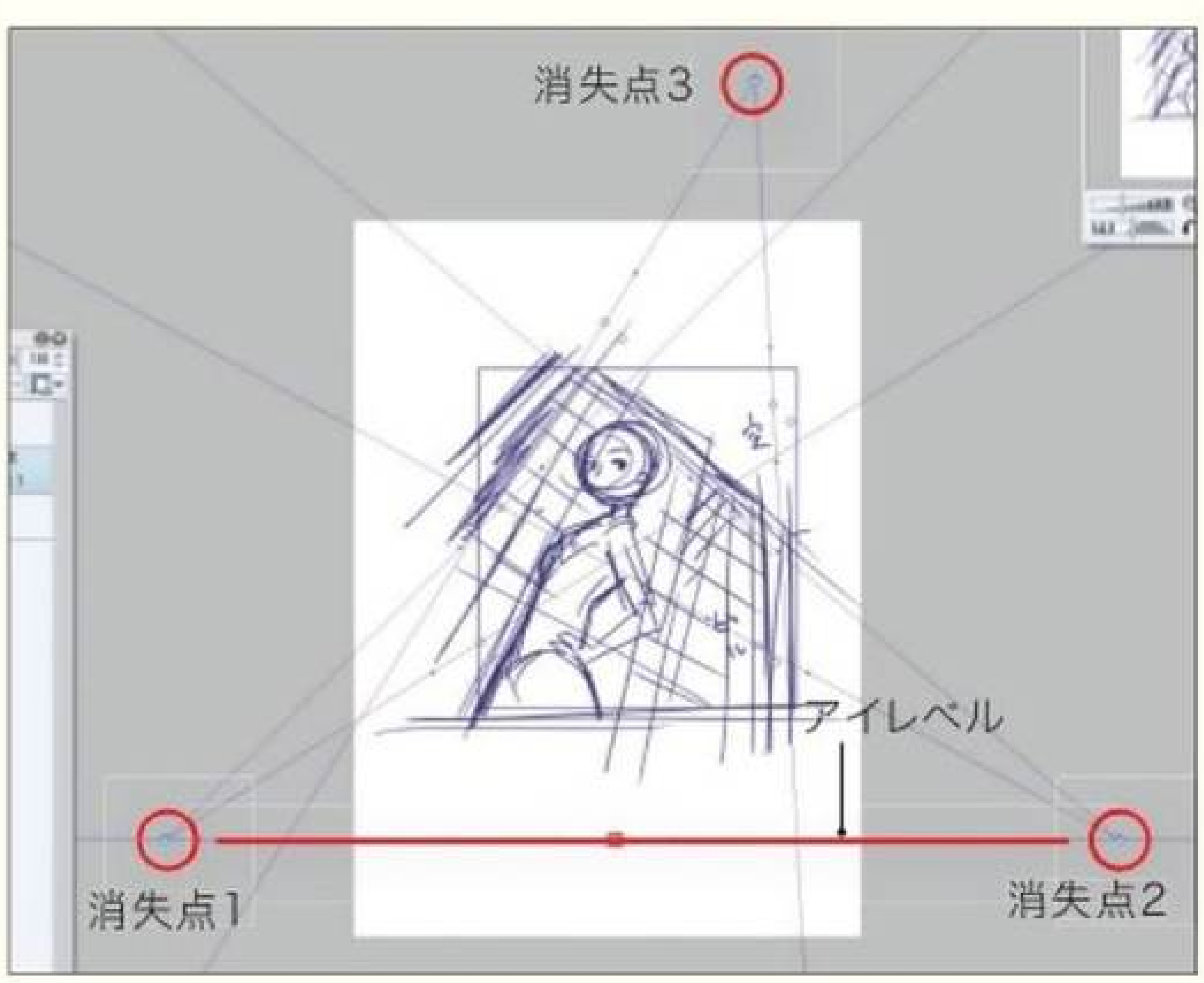


左右の奥行きを示す2つの消失点がアイレベルに向かって収束するように設定します

05 三点透視のラフを描きます。三点透視法は大きな物体を見上げるようなアオリの構図や、高い場所から下を見下ろす俯瞰の構図を描くときに使用します。ここでは高くそびえるビルの前にキャラクターを配置しました。



三点透視法を使ったラフです



二点透視法での2つの消失点に加え、高さを示す3つ目の消失点を設定します。消失点3はビルの横幅をガイドとして、パース線を引いています

ラフの詳細をつめ、下描きをする

01

キャラクターの下描きをします。ここでは「粗い鉛筆」ツールを使用します。ツールバーから「鉛筆」をクリックしたら、「ウィンドウ」メニュー→サブツールパレットを開き「粗い鉛筆」ツールを選択します。

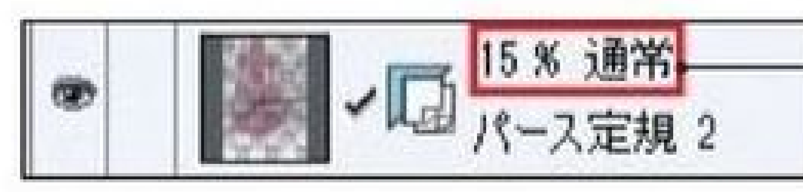


①「粗い鉛筆」ツールを選択しました



②ブラシサイズは「23.7」、ブラシ濃度は「81」に設定しました

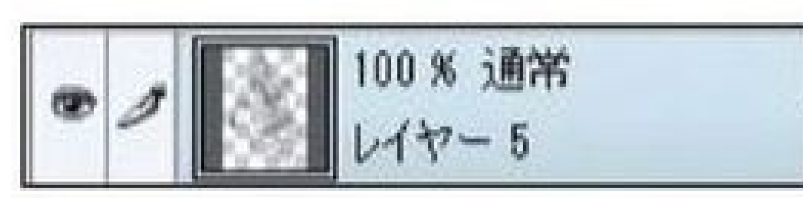




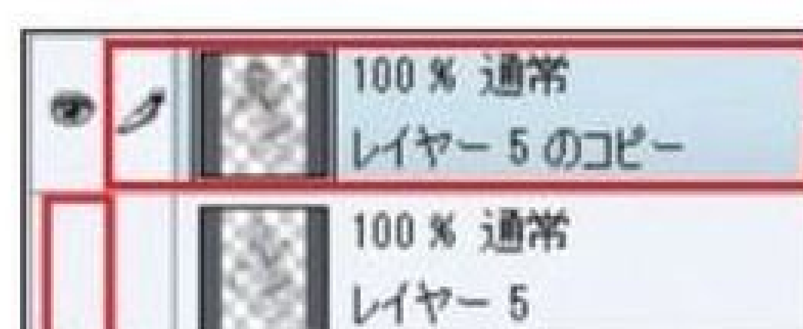
③スライダー、もしくは数値の入力で、レイヤーの不透明度を下げます。不透明度はレイヤー名欄で確認できます

02

「レイヤー5」を作成し、時計にもたれかかる少女と時計を描きます。しかし、構図が安定しない気がしたので、「レイヤー5のコピー」を作成して描き直しました(後で「レイヤー5」は削除し、コピーしたレイヤーは「レイヤー7」と結合します)。

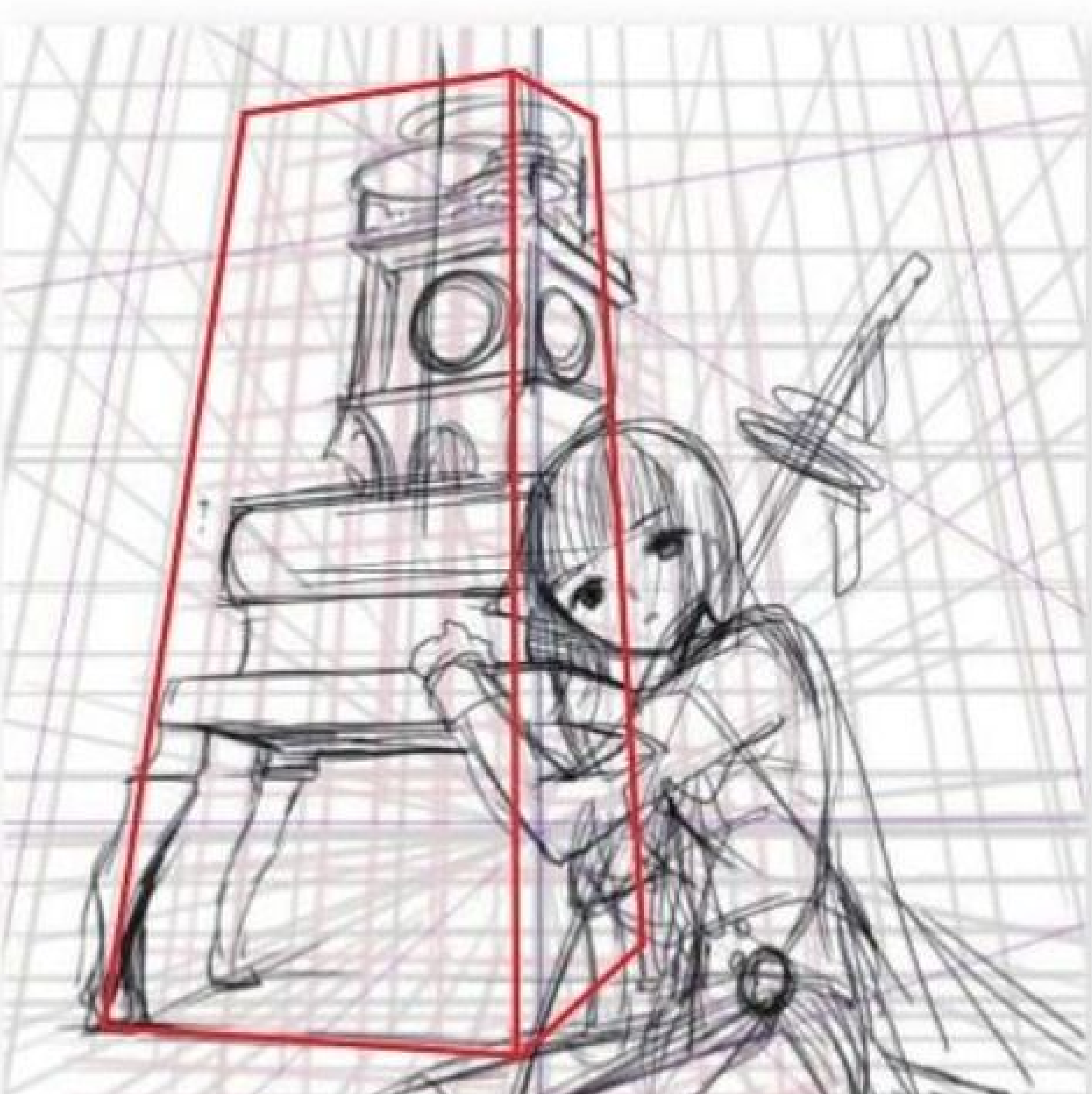


①「レイヤー5」を作成しました



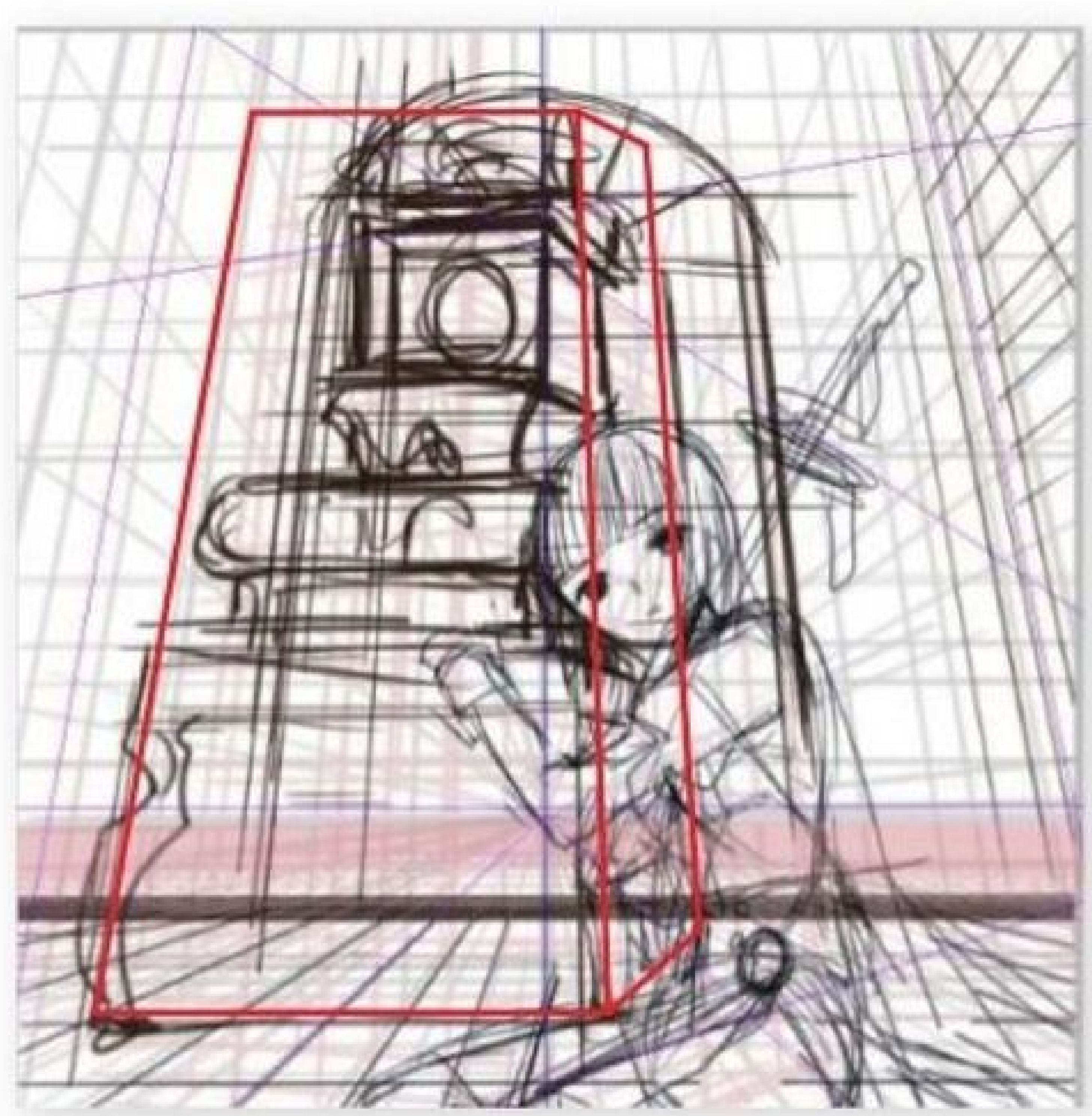
②「レイヤー」メニュー→「レイヤーを複製」でレイヤー5をコピーし、手直しします

③「レイヤー表示/非表示」をクリックし、レイヤー5を非表示にしました



時計はカメラに向かって斜めに配置されています

→



時計の向きを正面に直しました

03

パース線をガイドラインに、ラフを描きながら詳細をつめていきます。「レイヤー7」を作成し、キャラクターやモチーフの位置、バランスなど、大ラフに比べ、より細かく描き込みます。



①「レイヤー7」を作成しました

②「パース定規2」を非表示にしました。修正前の時計のラフは消しておきます



③ブラシサイズは「19.3」、ブラシ濃度は「80」に設定しました



④背景や小物類のおおまかなラフが完成しました

04

レイアウトがほぼ決定したので、もう一段階詳細な下描きをしていきます。手順03でラフを描いていた「レイヤー7」の不透明度を22%に下げます。「レイヤー5」を新規作成し、キャラクターから下描きを進めます。



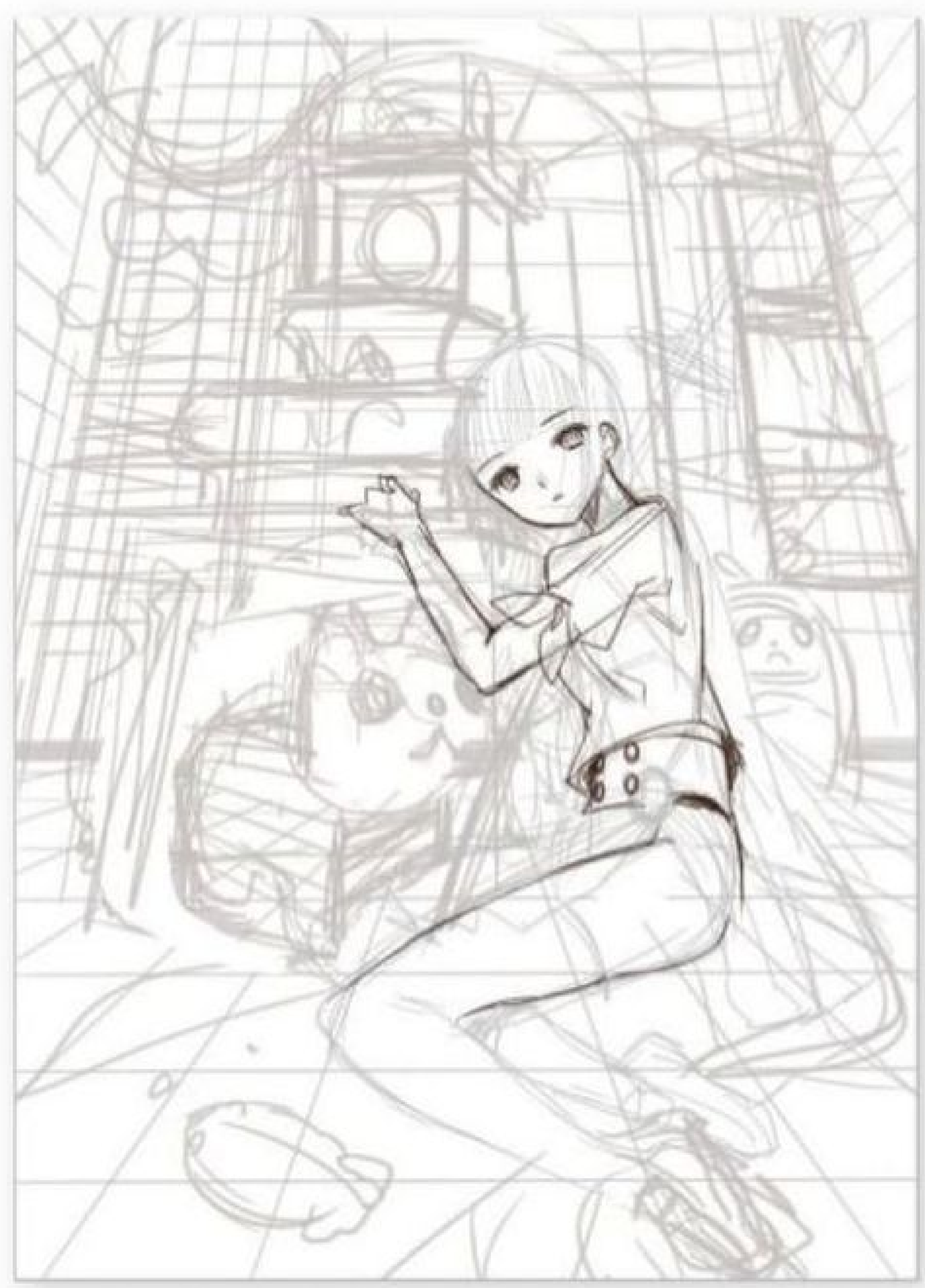
②「レイヤー5」を作成しました

①不透明度を「22」に下げました

キャンバスの中心に目安として縦線を引きました



③ブラシサイズは「19.3」、ブラシ濃度は「80」に設定しました



④不透明度を下げたラフのレイヤーをベースに、下描きを進めます

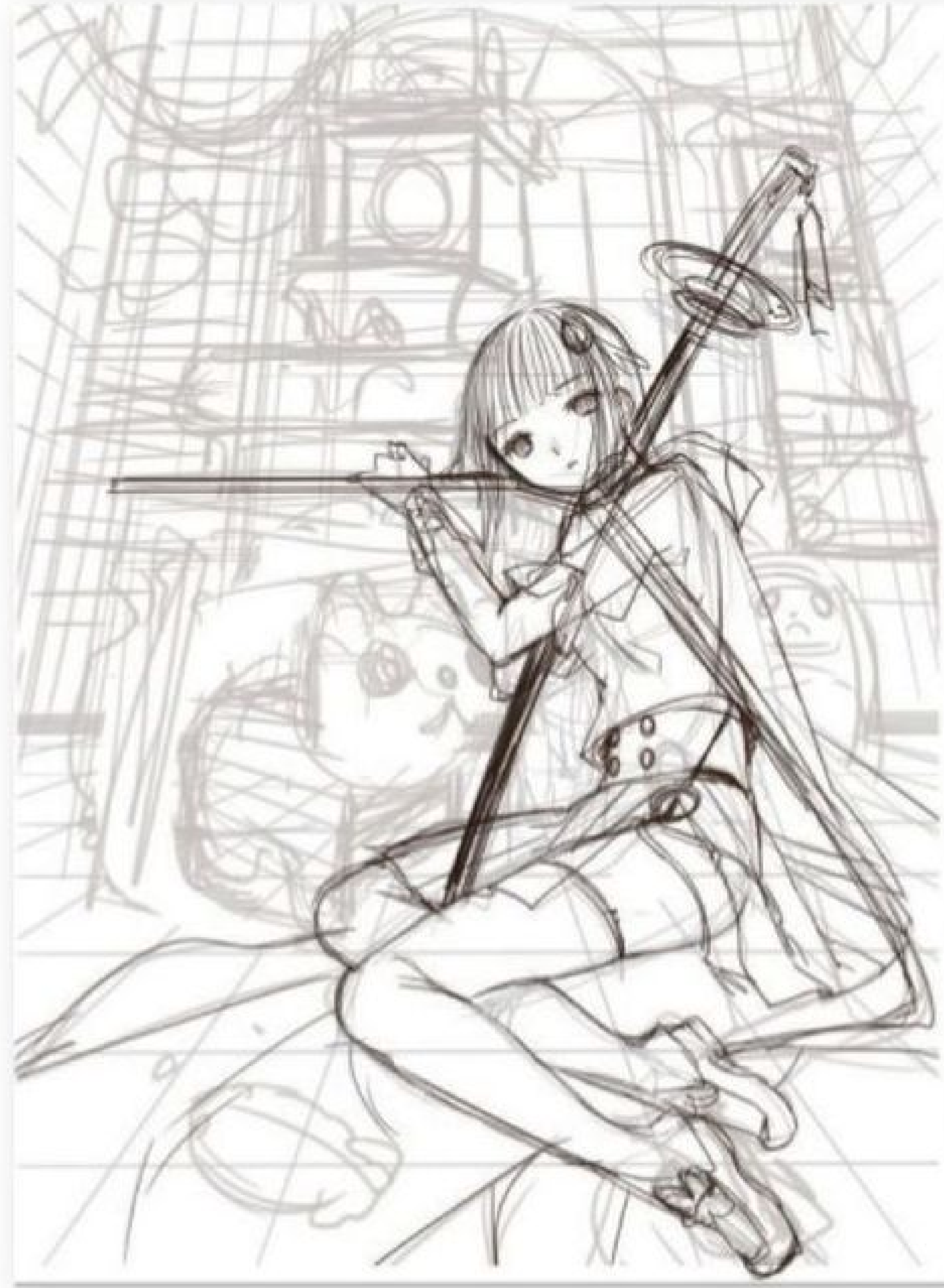
05

顔→首から腰→足→髪→刀や羽織、という順で描いていきます。少女の左側にある巨大な犬張子も一緒に下描きをしてしまいます。犬張子は、江戸時代から続く伝統的なおもちゃです。かわいいフォルムと配色が気に入っていて、たびたび作品に登場させています。



①「レイヤー6」には台座の天板をガイドとして描きました

②キャラクターの下描きレイヤーです



キャラクター、犬張子の下描きをしていきます

06

時計の下描きを始める前に、台の中心を決めておきます。最初に台の天板となる四角い部分を描いたら、直線ツールで台の対角線を引き、台の中心を見つけ出して垂直に線を引きます。



①「レイヤー8」を作成しました

②描画色を変更しました



③直線ツールに切り替えます



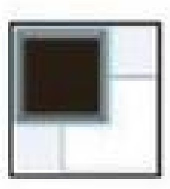
07 手順06で引いた台座の中心線をガイドに、時計の下描きをします。



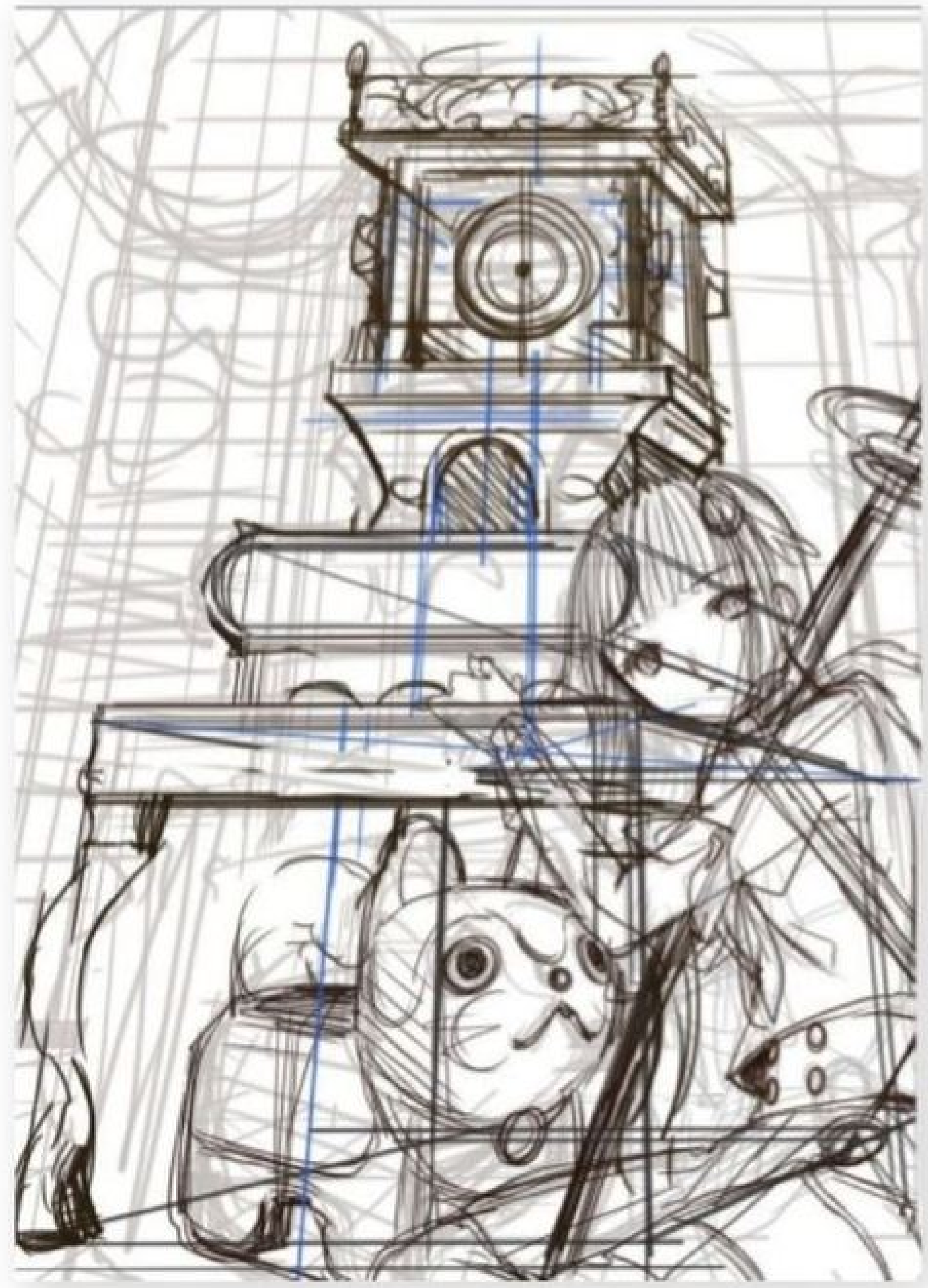
①「粗い鉛筆」ツールを選択しました



②ブラシサイズは「29.1」、ブラシ濃度は「94」で設定しました



③描画色を設定しました

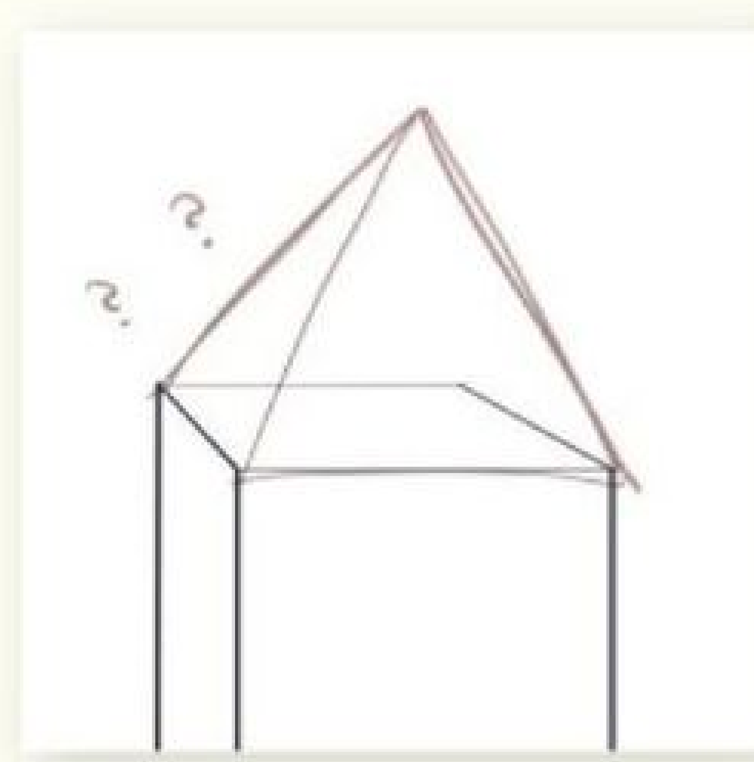


TECHNIQUE

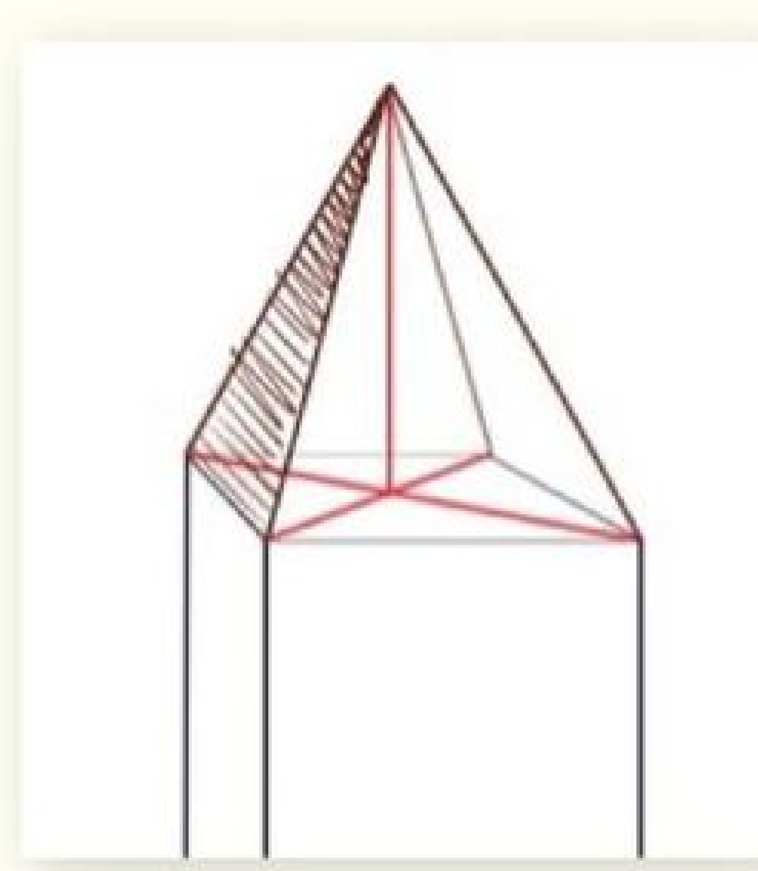
立体物の中心点をとる

パースがついていると、物体の中心がわかりにくく、歪んだ絵になってしまいがちです。その場合は四角形の角から対角線を引いて中心点を見つけます。四角形に限らず、六角形や八角形などの偶数角形、正多角形であればこの方法が有効です。

例えば、塔の三角屋根を描く場合に、中心点をとった上で高さを設定すればしっかりとしたパースがとれます。ただ、これは製図ではなくイラストなので、そこまで正確さにこだわっていません。慣れてくれば目分量でどんどん描いていっても良いでしょう。



先端の尖った屋根などを描く場合、中心点がわからないとバランスがとれません



対角線を結んで中心点をとり、高さを設定します

08

「レイヤー5」にダルマの花瓶、金魚の浮きおもちゃ、金魚の飾り物を描きました。これで、キャラクターとメインの小物の位置が決まりました。





キャラクターとメインの小物の下描きの線画が描き終わりました

下描きの着彩をする

01 下描きの着彩に入ります。筆者は絵を着想する際、色のイメージから入る時と、形のイメージから入る時があります。今回は前者だったので、下描き段階で色を置き、色イメージを忘れないうちに定着させておきます。そのかわり、モチーフの形状はかなりざっくりしています。ここでは「Gペン」を不透明度70%程度に設定して塗っていきます。不透明度を下げることで、下のラフ線が透け、塗りやすくなります。



①「ペン」ツールを選択します



②「ペン」ツールのサブツールウィンドウから「Gペン」を選択します



③ブラシサイズは「20〜70」程度で、場所に合わせてサイズを変えながら塗っていきます。不透明度は「75」に設定しました。アンチエイリアスは「中」です

02 まずはキャラクターから塗り始めます。下描き塗りはあまり時間をかけずに、ベースと影の色だけを配置していきます。



「レイヤー9」を作成しました



03

周りの小物や背景も塗っていきます。本番の塗りでもだいたいこのような順番で塗ることが多いです。



「レイヤー10」を作成し、小物類を塗っています。塗り終わったら「レイヤー9」と結合します



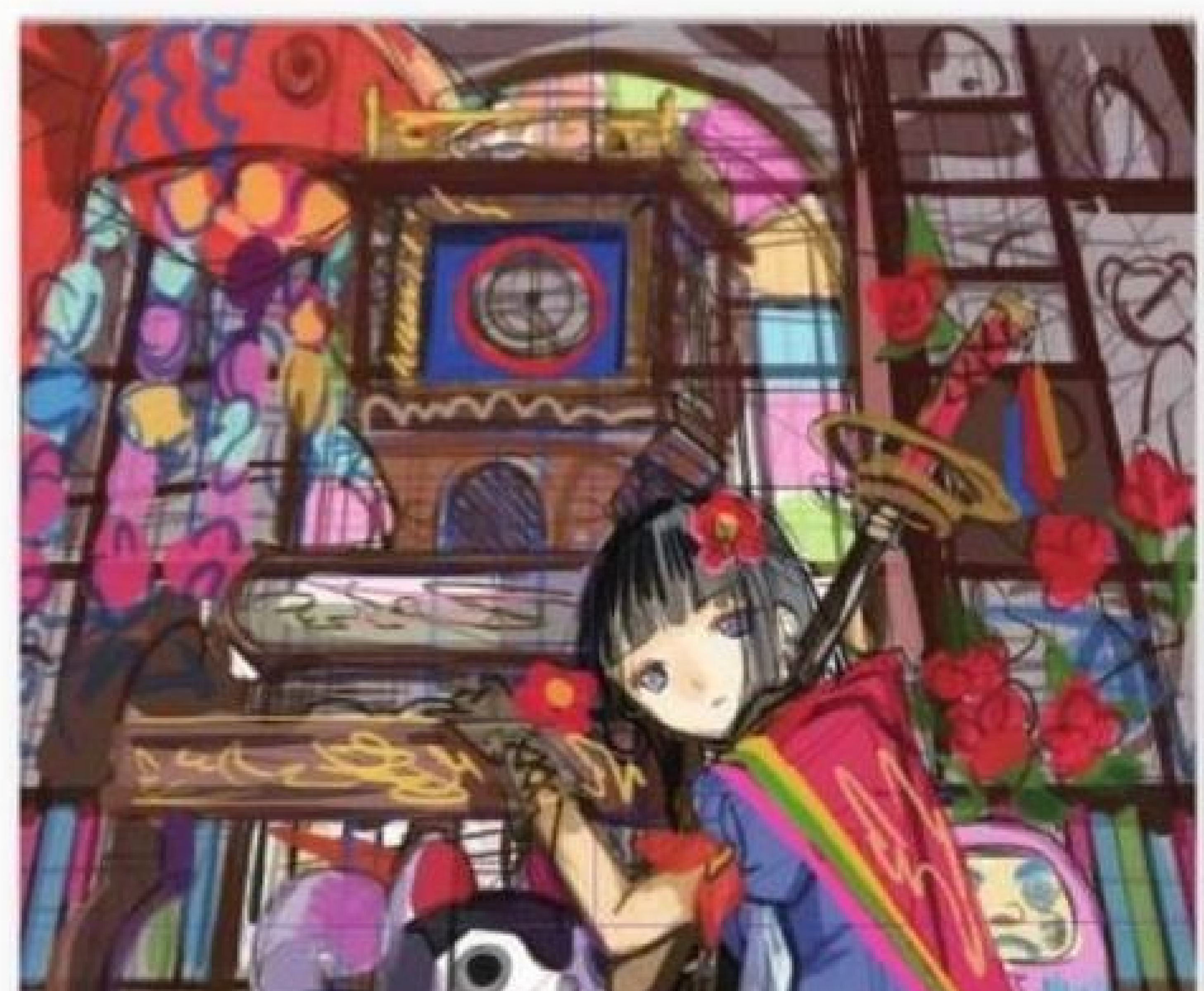
周囲の小物類、床を塗りました

04

時計の背後の本棚と窓、金魚の飾り物を描きます。背景の下描き塗り用のレイヤーを作成します。この段階では、どう仕上げるかはっきりとは決めていないため、キャラクターや手前の小物よりもさらにざっくりした形と色で塗っています。



「レイヤー12」に背景を描き込んでいきます



背景と時計の装飾や、羽織の柄のイメージも固めます

05

合成モードを「加算（発光）」に変更したレイヤーを作成し、部屋に射し込む光を「エアーブラシ」ツールで描きます。これで後ろの窓から光が差し込んでいるような効果が出ます。また、時計や台座にも照り返しの光を入れました。



「レイヤー17」を「加算（発光）」に変更し、不透明度を「54」にしました。「レイヤー19」を新規作成し、「焼き込みカラー」に変更しました



「加算（発光）」レイヤーを重ねました



「焼き込みカラー」レイヤーを「レイヤー17」の上に重ねました



光の演出が加わりました

06

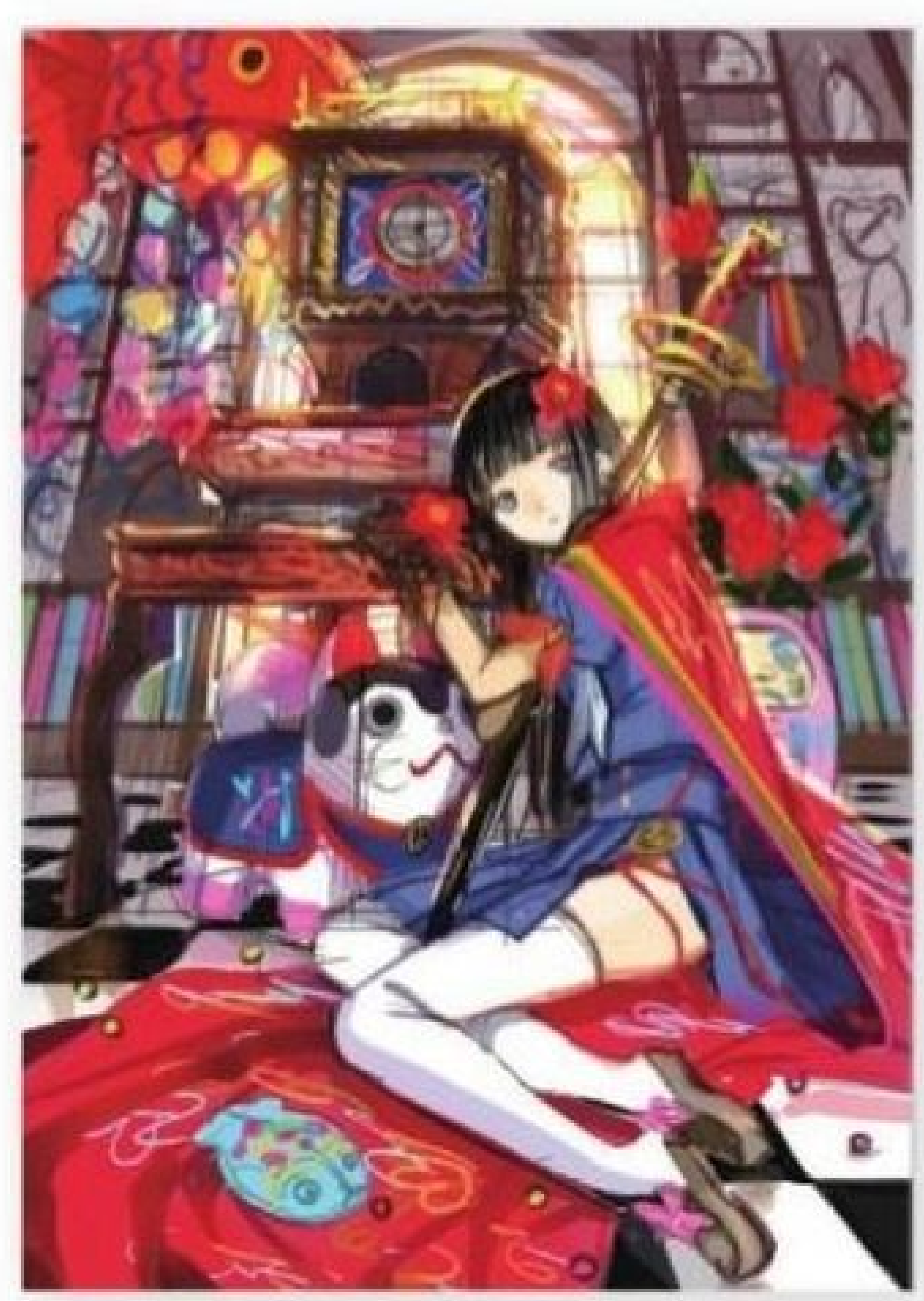
赤色のパーツ（金魚の飾り物、時計の文字盤、椿の花、羽織）部分に「エアーブラシ」ツールで赤色を乗せ、「赤」を強調させます。この赤色で視線の流れを作り、キャラクターだけでなく、背景も含んだ画面全体を見てもらえるようにしています。



①「レイヤー20」を作成し、合成モードを「オーバーレイ」に、不透明度を「47」にしました



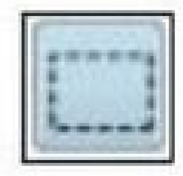
②「レイヤー20」に赤色を乗せました



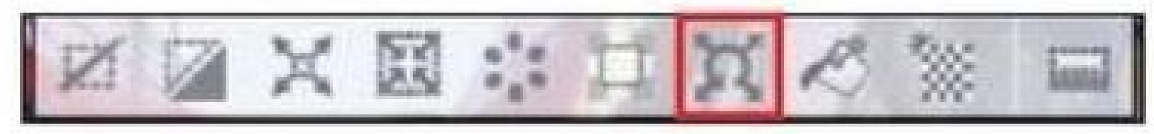
③赤色の発色がよくなり、いちだんと目を引くようになりました

07

本棚の接地面を上に描きすぎたので、「レイヤー12」に描かれた本棚の下段の位置を調整しました。



①「範囲選択」ツールに切り替え、移動部分を囲みます



②「選択範囲ランチャー」から「移動と変形」ツールに切り替えます



本棚の一番下の段を選択します

→



本棚を少し下に移動させました

08

画面の右手前に飾り、羽織の裾の上に花札を描き入れました。この飾りと花札はレイヤーを別にしてあるので、表示のオン／オフを繰り返して全体のバランスをチェックします。



②「レイヤー21」に花札を描き加えました

①着彩レイヤーと線画レイヤーの上に作成した「レイヤー14」に、飾りを描き加えました



天井から下がる飾りと、花札を加えました



飾りを描いたレイヤーをオンに、花札のレイヤーをオフにした状態です



花札を描いたレイヤーをオンに、飾りのレイヤーをオフにした状態です

09

花札あり、飾りなしで決定しました。これで下描きは終了です。「パース定規2」「レイヤー4」「レイヤー2」は非表示にし、「レイヤー1」「レイヤー3」は削除します。レイヤーパレットのメニューから「表示レイヤーを結合」を選択し、レイヤーを結合します。「ファイル」メニュー→「指定の形式で保存」→「.psd（Photoshopドキュメント）」を選び、保存します。



下描きが終了した状態です



線画と着彩に使用したレイヤーを結合し、1枚のレイヤーにしました



パース定規レイヤーは次のステップで使用するため、結合せずに残してあります

openCanvasでキャラクターの線画を描く

01 線画作業の前に「30秒ドローイング」というサイトを利用して、ドローイングをします。「キャラクターの線画」という大事な作業の前には、こうやってウォーミングアップを行っています。

●30秒ドローイング
http://www.posemaniacs.com/blog/thirtysecond

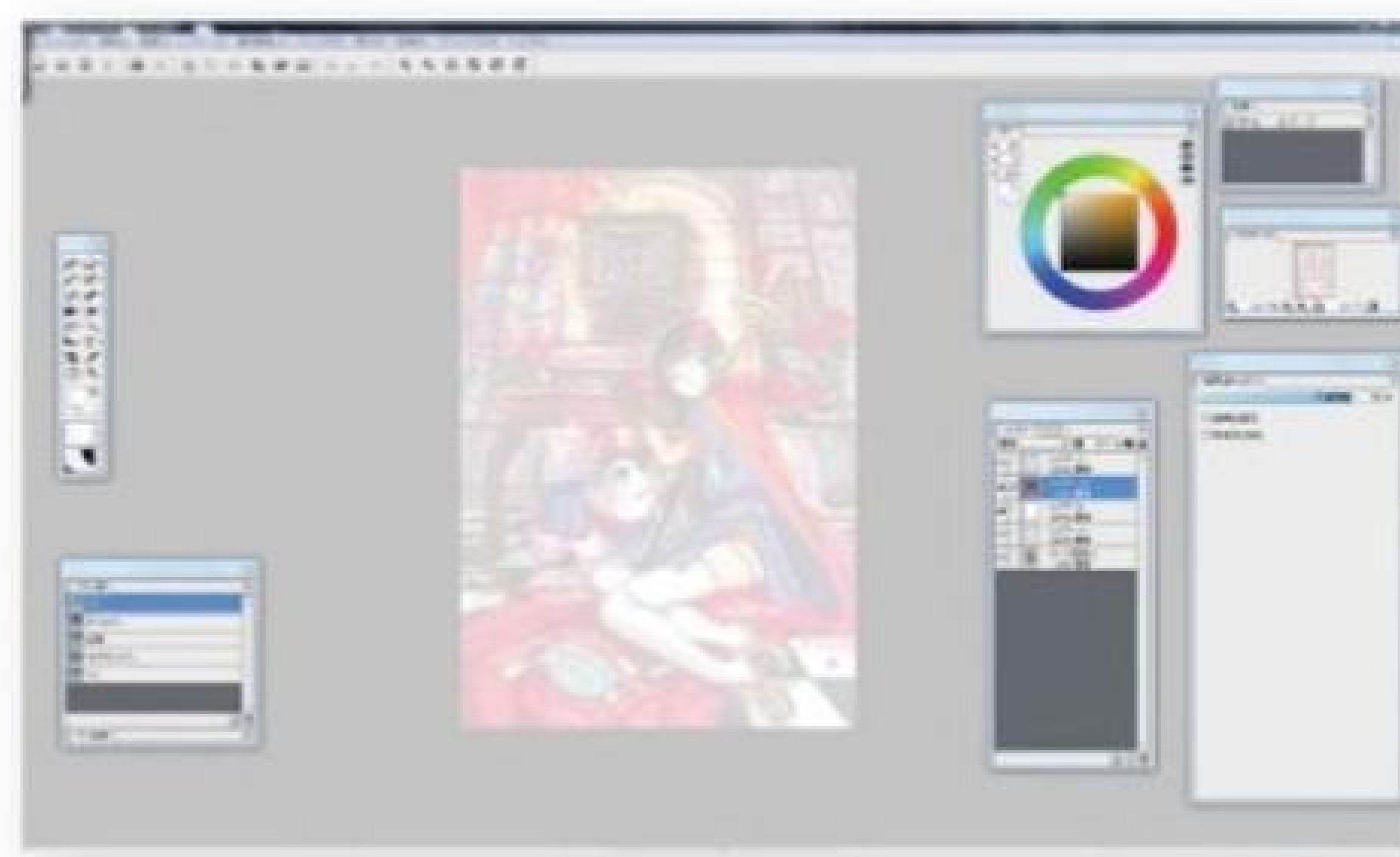


「30秒ドローイング」は、Webページにランダムに表示される人体図を30秒で描くトレーニングツールです

02 openCanvasを起動して、保存した下描き画像を開きます。



CLIP STUDIO PAINT PROで作成したレイヤー構造を保持しています



PSD形式の下描きデータをopenCanvasで開きました

03 線画には「鉛筆」の「ペン」ツールを使います。線画で使うのはほぼこのツールのみといっていいほど、使用頻度の高いツールです。ペンの濃度は100%ではなく、90%程度に調整しています。これによって、線の重なりや筆圧で微妙な濃度の差ができます。このような線の強弱・濃淡によって、線画にアナログ風のタッチを出すように意識しています。太い線はペン先の設定を変えているのではなく、線を何度も重ねることで太くしています。



「鉛筆」の「ペン」ツールを選択しました



最大半径は「3.0」に設定しました

濃度は「90」に設定しました

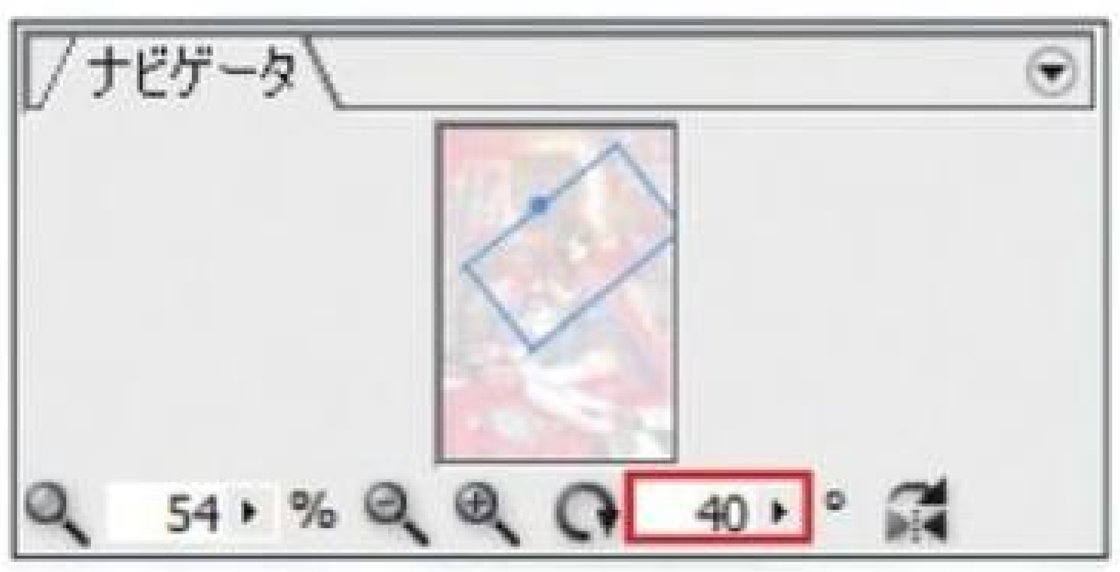
手ブレ補正は「2」に設定しました

筆圧で濃度が変わるように「濃度変化」をオンにしました

04 キャラクターの顔は輪郭と耳→目→鼻→口の順に描いていきます。



①下描きレイヤーの上に「レイヤー7」を作成しました



③ナビゲータパネルで40°ほど表示画像を傾けました



②顔の輪郭線から丁寧に描いていきます。目は上まつげから描きます



④描きやすいように、キャンバスを回転させて、両目、眉、口、鼻を描きました

Software

ペイントソフトopenCanvas

openCanvasは、ペン系のツールで詳細な設定が行えたり、キャンバスの回転機能を搭載するなど、アナログ風の描き味を持つペイントソフトです。レイヤーの合成モードには「通過」や「ピンライト」など、ほかのソフトにない機能も多く、複雑な色合いを表現したり、仕上げの色調補正にも適しています。また、「イベントファイル」という描き手順を自動保存する機能があり、自分の描き方の見直しや、任意の場所からの描き直しも可能です。専用の投稿サイト「ポタグラ」でほかの作家さんのイベントファイルを見て勉強することもできます。

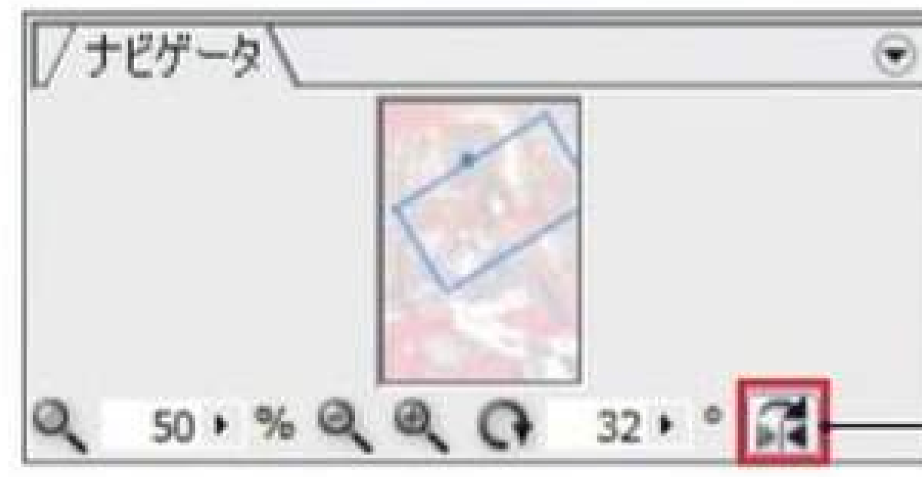
筆者は鉛筆ツールの描き心地がとても気に入っているので、線画を主にこのソフトで作成しています。



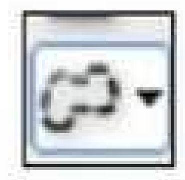
価格：5,800円（税込）
問い合わせ先：株式会社 ピージーエヌ
(http://www.portalgraphics.net/oc/)

05

画面を左右反転表示させて、顔のバランスに狂いがないか確認します。……狂いがありました。右目部分を「自由選択」ツールで囲み、位置を若干内側へ移動させます。



①「ナビゲータ」パネルで左右反転ボタンをクリックします



②「自由選択」ツールに切り替えました



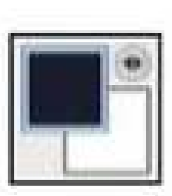
06

身体を描く前に、もう一度確認のため、青い線で身体のラインを描き入れます。





①「レイヤー8」を作成しました



②描画色を設定しました

07

髪の線画に進みます。髪の毛の流れを出すため、髪部分だけは勢いを付けてシュッと一気に線を引きます。



「レイヤー7」の上に「レイヤー9」を作成しました

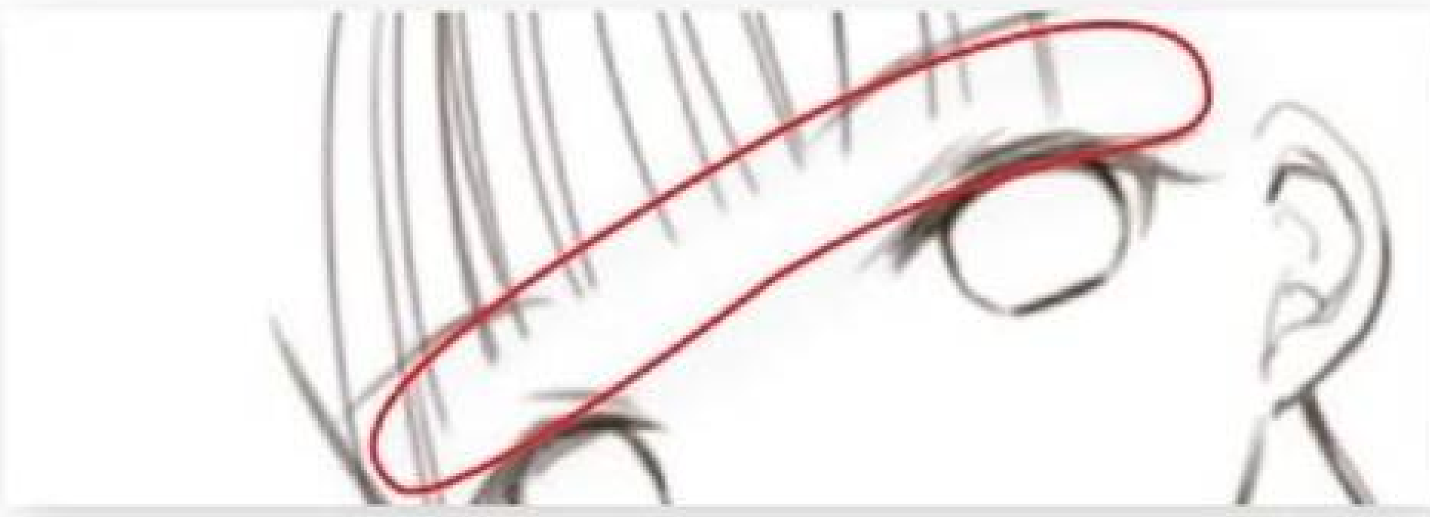


頭頂部から頭を覆うようなかたちで線を引きます

08 前髪は、線に勢いを付けて引いてから、髪の切り口に合わせて切り落とすイメージで「消しゴム」ツールで消します。前髪ぱっつんのキャラクターですが、ぱっつんの切り口部分を線で閉じてしまうと重たい印象になるので、線画は開いたままにしています。



「消しゴム」ツールに切り替えます。最大半径は「13.9」、不透明度は「100」に設定しました



眉毛の下くらいの位置の毛先部分を「消しゴム」ツールで消して、ぱっつん状態にしました

09 髪が重なった部分や耳と近い部分は、描き込んでインク溜まりのような雰囲気を出しています。



複数の線を重ね、髪の重なりを表現しています



耳と重なる部分は影になるのでぐりぐり描き込みます

10 時計にもたれた姿勢であることを考慮して、前髪の束を前髪のメインの流れとは違う方向にふた筋ほど描き足し、描き足した毛束と重なる前髪の線画を「消しゴム」ツールで消します。髪の線画はいったんここで中断します。このキャラクターはロングヘアなので、髪が羽織や時計の台に垂れます。よって、それらの正確な位置が決定されないと、髪を描くことができないためです。





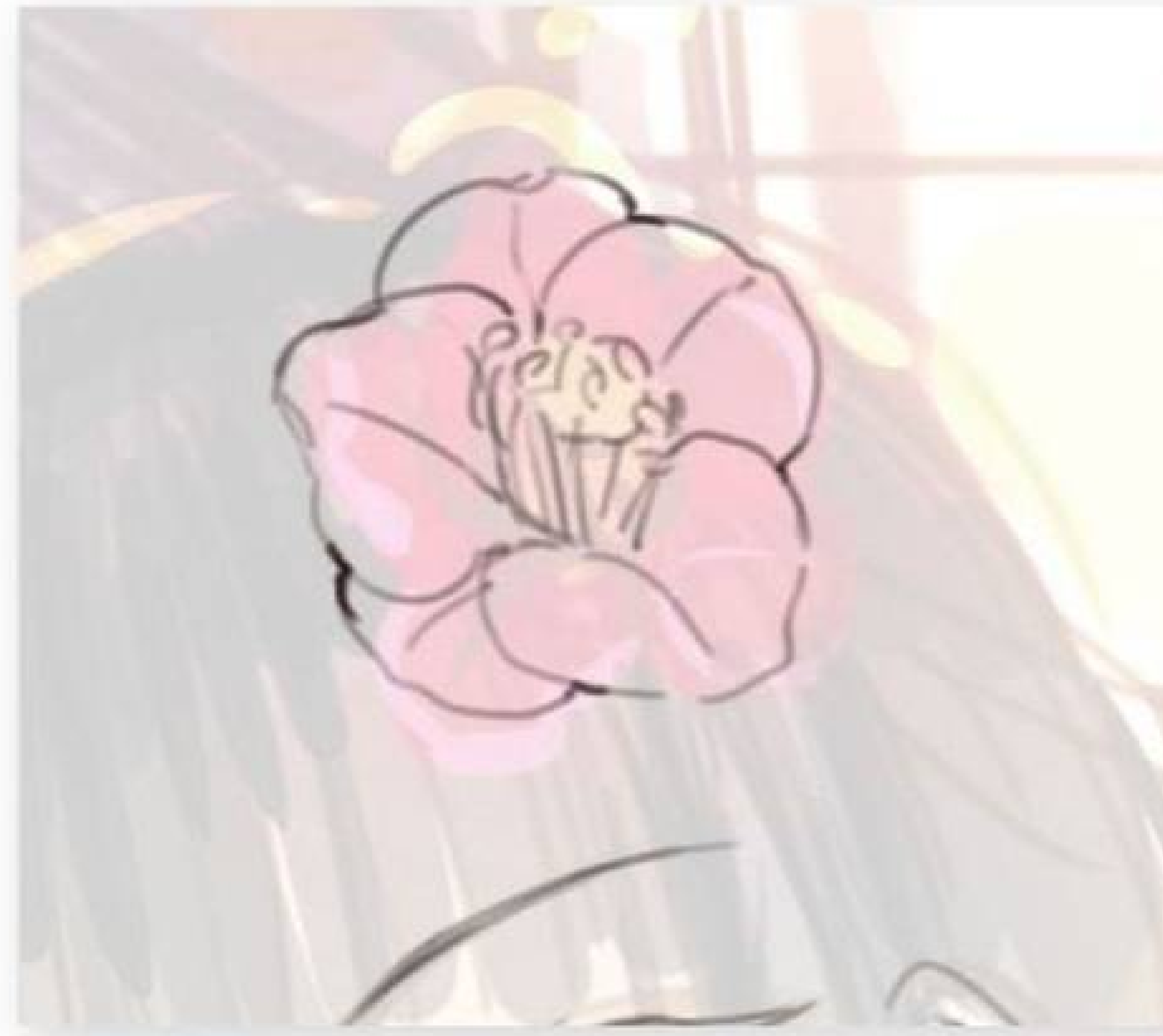
服と身体の線画を描く

01 椿の髪飾りを描きます。作業しやすいように、髪の線画レイヤーを非表示にして、描いていきます。



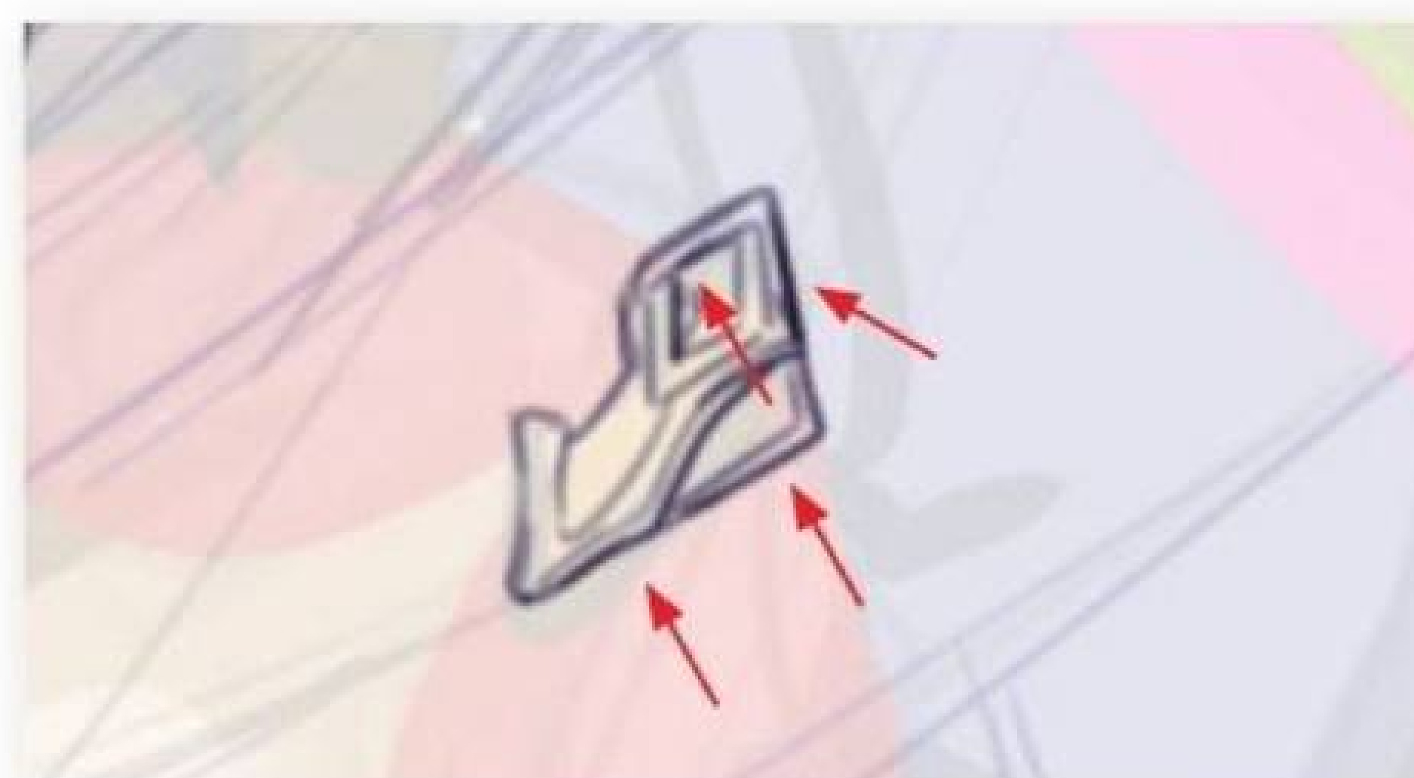
①髪の毛を描いた線画レイヤーを非表示にしました

②顔を描いた線画レイヤーに戻ります



③椿の髪飾りを描きました

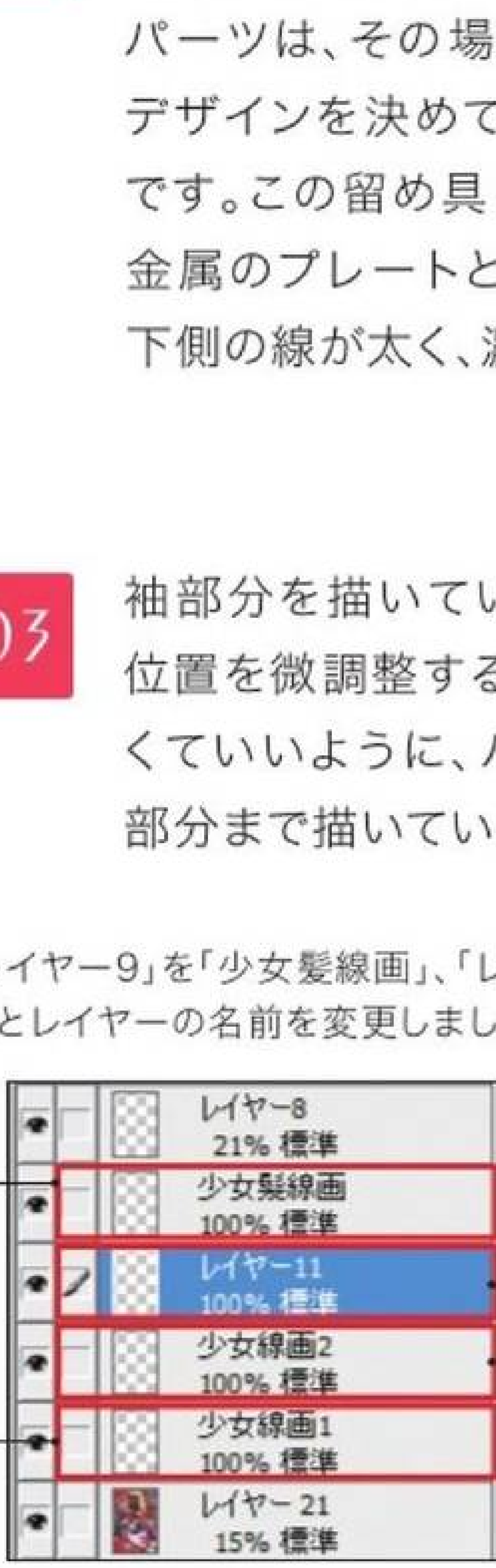
02 服の線画を描きます。袖の留め具から描き始めますが、こういった細かいパーツは、その場で手の赴くままにデザインを決めてしまうことが多いです。この留め具は少し厚みのある金属のプレートという設定なので、下側の線が太く、濃いです。



厚みを出すため、下側の線を太くしました

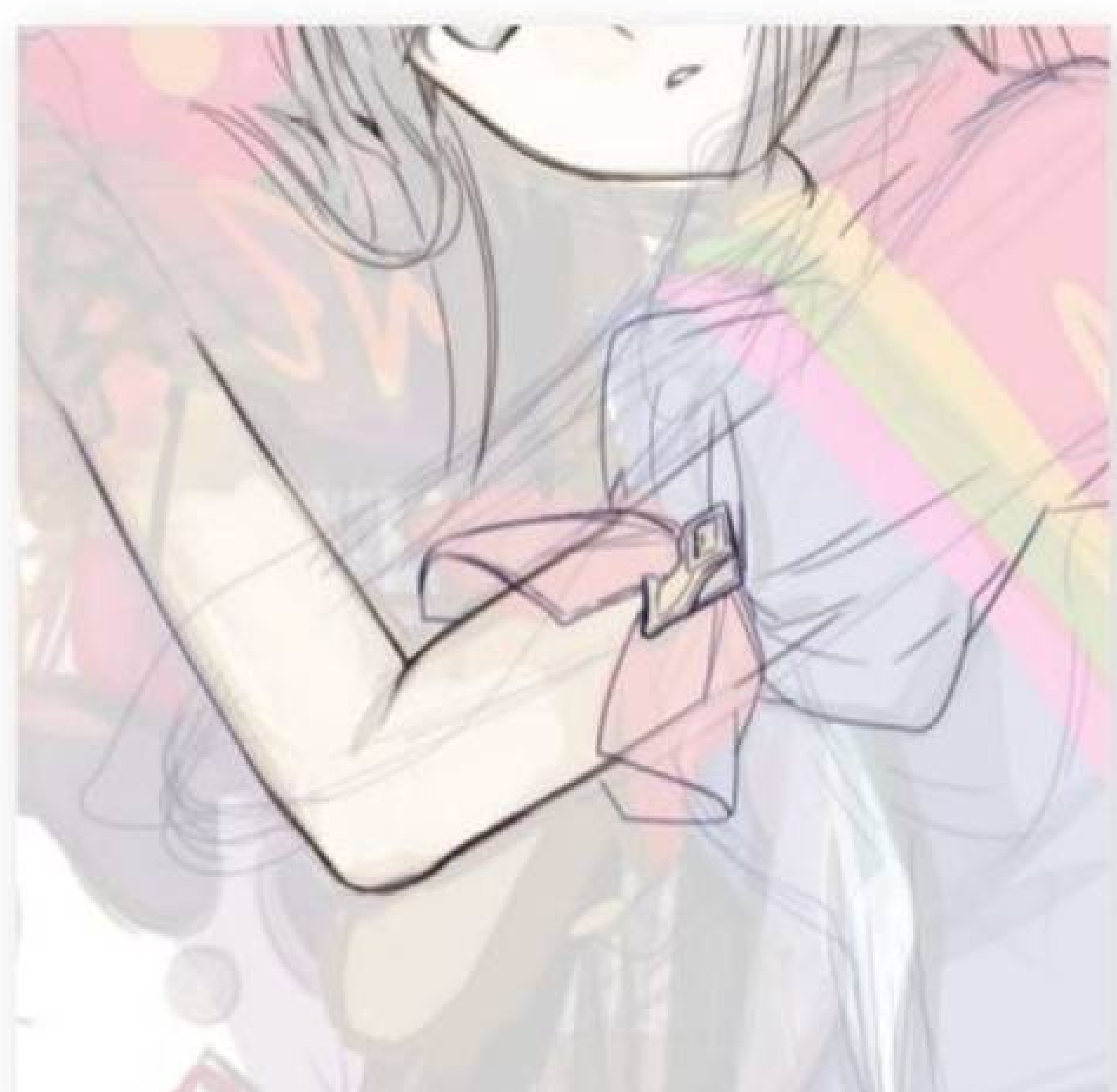
03 袖部分を描いていきます。あとから位置を微調整する際に、描き足さなくていいように、パーツが重なった部分まで描いていきます。

「レイヤー9」を「少女髪線画」、「レイヤー7」を「少女線画1」とレイヤーの名前を変更しました



②「少女線画1」「少女線画2」レイヤーの上に「レイヤー11」を作成しました

①「少女線画2」レイヤーを作成しました

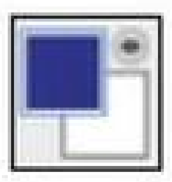


③腕と袖を描きました

04 手を描くのは一番の苦手なので、線画を描く前に詳細な下描きをします。また、手袋のひもは別レイヤーで描き足すため、線画の段階では描いていません。



①「レイヤー11」の上に「レイヤー12」を作成しました



②「描画色」を設定しました



③手袋の下描きをしました

05 「レイヤー12」の不透明度を65%に下げます。「レイヤー11」に戻り、線画の清書をします。



①「レイヤー12」の不透明度を「65」に変更しました

②「レイヤー11」を選択します



③左手の線画の清書をしました。皮手袋という設定なので、線画に若干質感のタッチを入れておきます

06 服を描いていきます。スカートのプリーツや裾、スリットの飾り部分は、腰から足にかけての起伏に気をつけながら描いていきます。



「レイヤー12」を非表示にしました

服の線画も「レイヤー11」に作成します



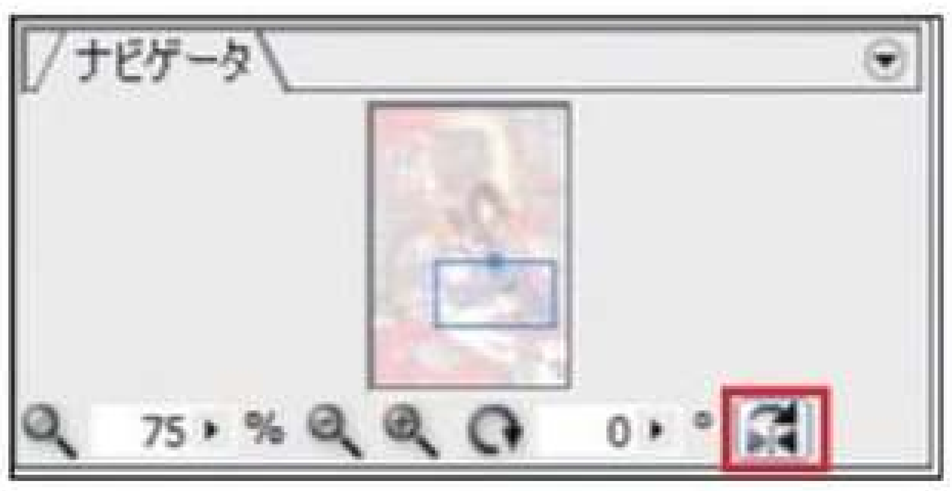
身体の線を意識しながら、服を描き込みました

07

スカートからのびる足を描いていきます。足とオーバーニーソックスの境目の微妙な食い込み！ これによって肉の柔らかさが出るので、重要なポイントです。



①「レイヤー13」を作成しました



②「ナビゲータ」パネルで左右反転表示に切り替えました



③肉の柔らかさを出すため、少し線を太めに重ねました

08

太ももより下は、右手部分と同じように別途下描きを描いた上で線画を作成します。靴はローファーをベースに、甲の部分に花の形をあしらいました。

①「レイヤー14」を作成し、下描きをします



②「レイヤー13」に戻って線画を描きます



09

右足と左足が重なっている部分は、左足の重みで右足が少しつぶれます。このつぶれを描くことで、より足の柔らかさを出します。



10 羽織の線画を描きます。画面の流れや構図の見栄えが最優先なので、本来の羽織の長さに比べ、だいぶ裾を長くしています。



①「レイヤー15」を作成しました



②「鉛筆」の「ペン」ツールを選択し、最大半径「3.0」、濃度「90」、間隔「21」に設定しました



③全体のバランスを見ながら、羽織の線画を描きました

11 首が長すぎると感じたので、「少女線画1」と「少女髪線画」をレイヤー移動ツールで下に動かします。このとき、レイヤーリンクをオンにしておくことで「少女線画1」レイヤーと「少女髪線画」レイヤーを同時に移動させることができます。



④修正前の状態です

↓



⑤キャンバス上で首の位置を調整します



①「少女線画1」レイヤーを選択します

②「少女髪線画」レイヤーのレイヤーリンク欄をクリックします



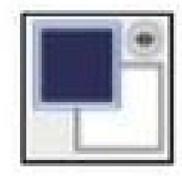
③「レイヤー移動」ツールを選択します

12

刀と右手も別途下描きをしてから線画を作成します。右手は、口元で髪を弄らせることにしました。下描きはツールの色を青色に変更しています。前述した通り手を描くのは苦手なので、右手の線画は自分の手を携帯電話のカメラで撮って、それを参考にしながら描きました。



①「レイヤー17」を作成しました



②「描画色」を設定しました。「鉛筆」の「ペン」ツールを最大半径「3.0」、濃度「90」、間隔「21」に設定しました



④「少女線画2」レイヤーを選択しました



③刀と右手の下描きをしました



⑤描画色を変え、右手の線画を描きました

13

表示を左右反転させ、刀の線画を描きます。刀身の曲線は、「鉛筆」ツールの「曲線描画」を利用して描きます。



①「ナビゲータ」パレットで左右反転ボタンをクリックします



②「鉛筆」ツールのブラシ設定は最大半径「2.0」、濃度「90」、間隔「21」にしました



③「鉛筆」ツールの描画方法を「曲線描画」に切り替えました



14 下描きの線に合わせ、柄や刀身の装飾を描き込みます。ここも細かい部分なので「ゆるやかなS字カーブを作る」ということ以外は決めずに、その場の感覚で描き入れています。



①「鉛筆」の「ペン」ツールの設定は最大半径「3.4」、濃度「90」、間隔「21」にしました



②「レイヤー21」(刀身と装飾)、「レイヤー25」(鍔と飾り房)と、それぞれレイヤーを分けて線画を描き込みます



柄と刀身にかけて、葉っぱのレリーフのような装飾を描き込みます



鍔と飾り房を加えました。装飾部分の細部を描き加え、厚みを出すための線を入れます

15 「少女髪線画」レイヤーに切り替え、中断していた髪の線画を再開します。羽織に垂れるように髪を描き入れます。少女が頭をもたれかけている時計の台座にも、髪がのびています。髪は、流れを強調したいので誇張しています。長い髪は、こうやって画面にリズムや流れを作れるので重宝しています。あと、個人的にもロングヘアが好きです。
キャラクター部分の線画ができました。





「少女髪線画」レイヤーを選択しました

時計の線画を描く

01 時計の線画を描きます。CLIP STUDIO PAINT PROで作成したパース定規はopenCanvasには持ち越せないので、改めてパース定規を設定します。パース定規の情報は、そのソフトウェア固有のファイル形式でのみ保持されるので、保存の際は注意が必要です。

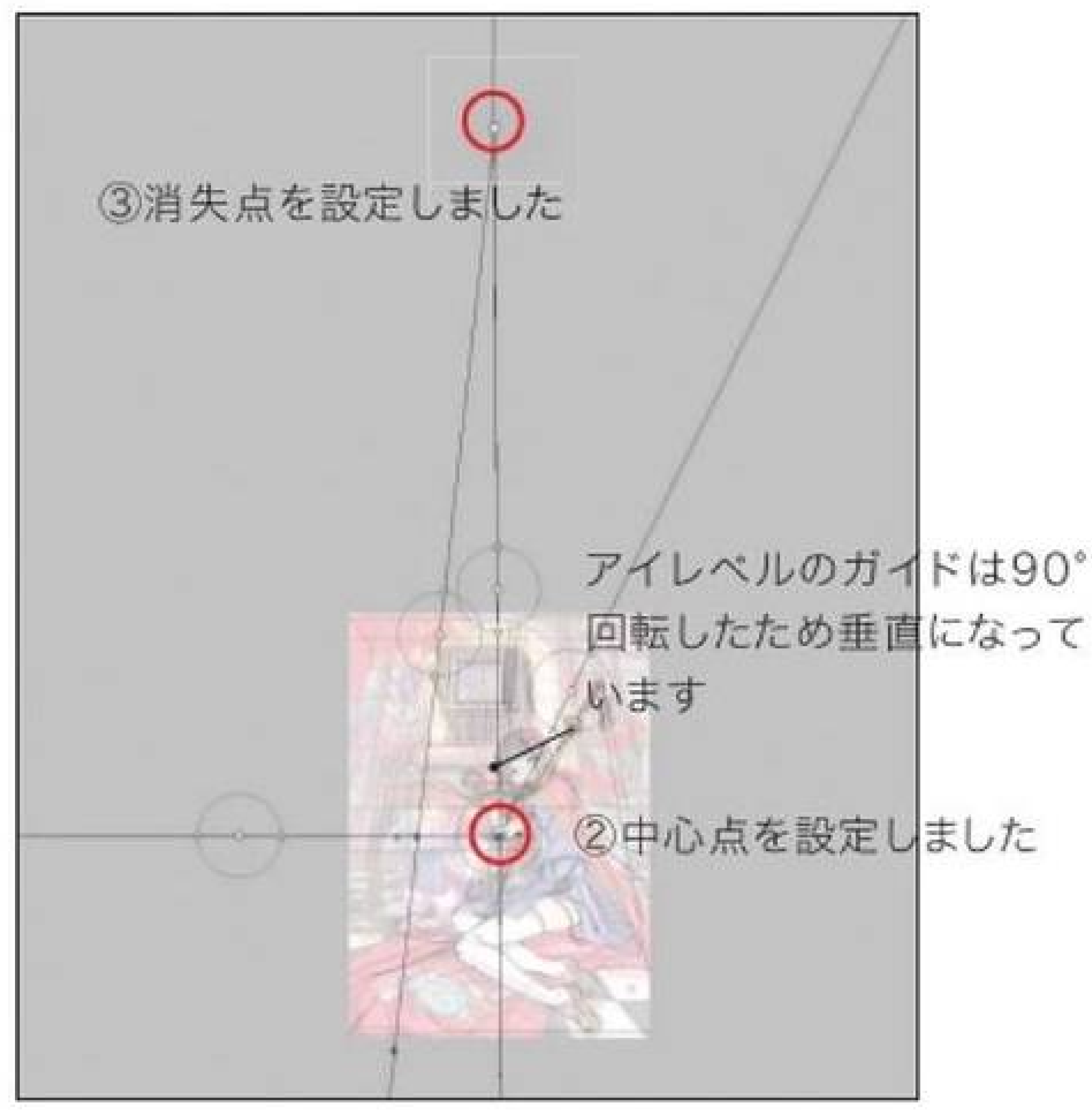


「定規」メニュー→「新規パース」→「2点透視」を選択します

02 2点透視の定規を90度ほど傾けて、変則的な1点透視として使います。CLIP STUDIO PAINT PROで制作したパース線レイヤーを参考に、中心点などを合わせます。

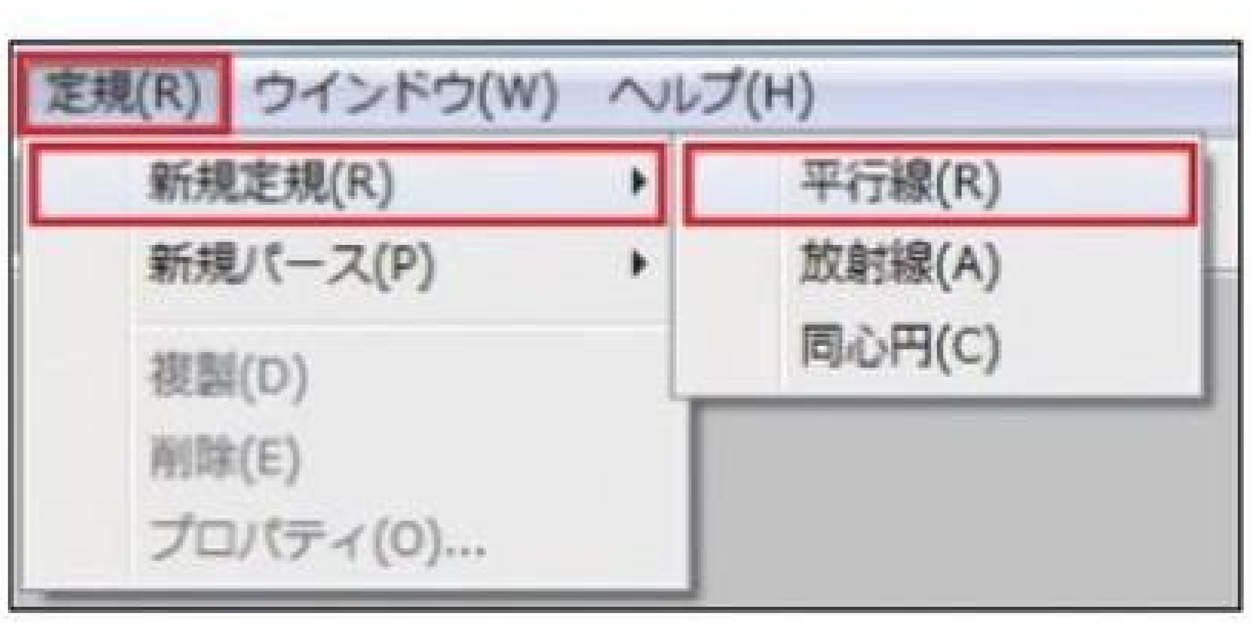


①「定規編集」ウィンドウで、設定した2点透視定規の角度を「90.0°」、不透明度を「60」に設定しました

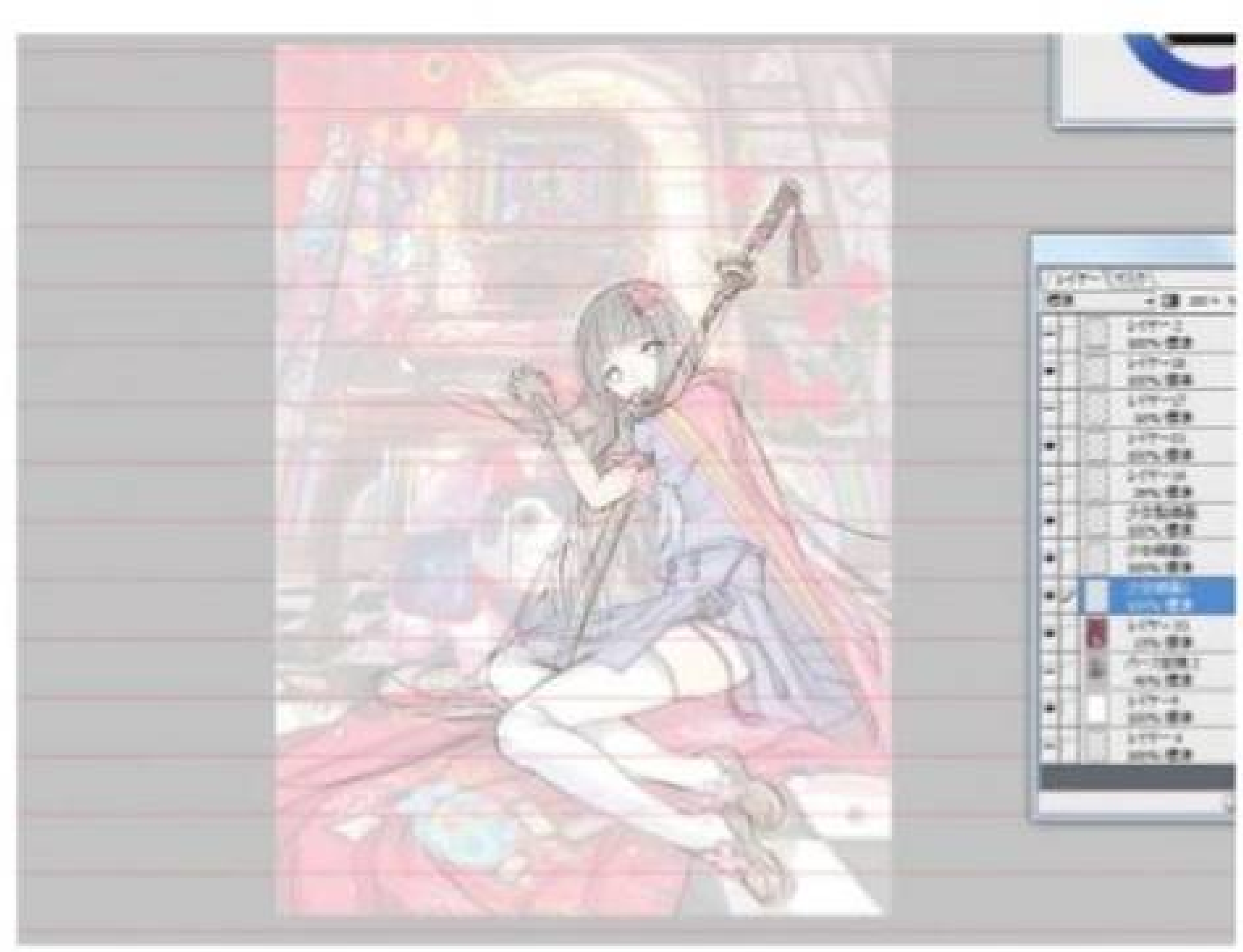


④擬似的に1点透視のパースになりました

03 このままだと水平の線が設定できないので、平行線定規を設定します。この2つの定規をあわせて使い、「変則的な3点透視」としています。



①「定規」メニュー→「新規定規」→「平行線」を選択します



②平行線定規が設定されました

04

時計の台座の線画を描いていきます。横線は平行定規「定規-3」に、縦線は2点透視法定規「定規3」にスナップさせながら描いています。細かい装飾や、質感のタッチなどはフリーハンドで描き込んでいきます。使用ツールは、キャラクターの線画制作時と同じく「鉛筆」の「ペン」ツールです。



①キャラクターの線画レイヤーの下に、「レイヤー27」を作成しました



②定規ウィンドウでスナップボタンを有効にします。「定規3」「定規-3」それぞれで設定が必要です



③「鉛筆」の「ペン」ツールを最大半径「3.4」、濃度「90」、間隔「21」に設定しました

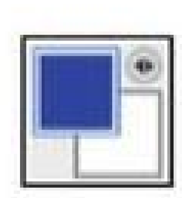


05

台座の脚と木彫り部分を描いていきます。彫りの立体感を考えて、花の形の右下側の線を太くしています。台座の柱部分のラフが雑すぎたので、詳細な下描きをしてから、線画を描きます。



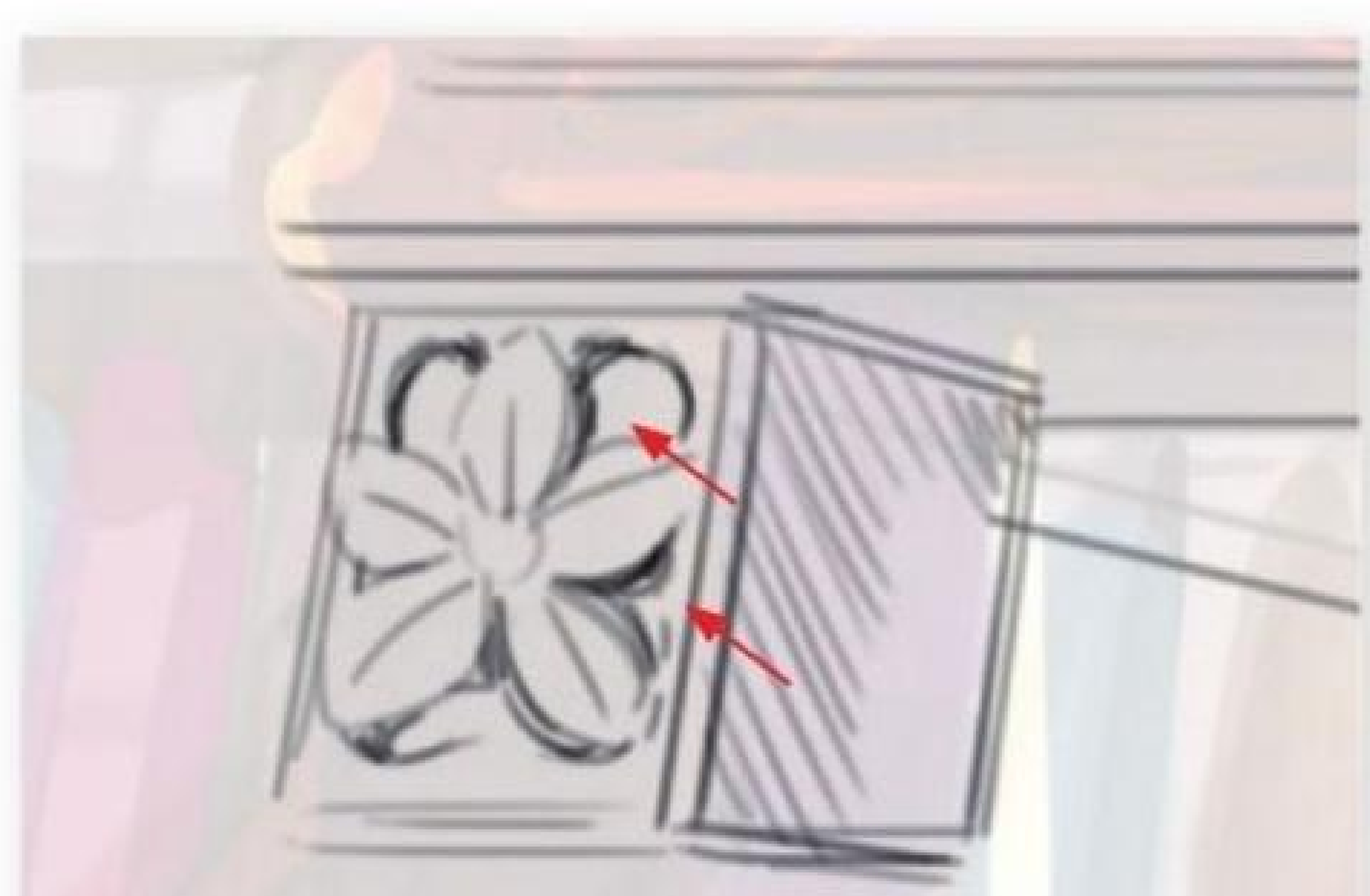
①下描き用の「レイヤー28」を作成しました



②「描画色」を設定しました



③台座の脚の下描きをしました



④花の厚みと影が落ちるよう、右下部分を太くしました

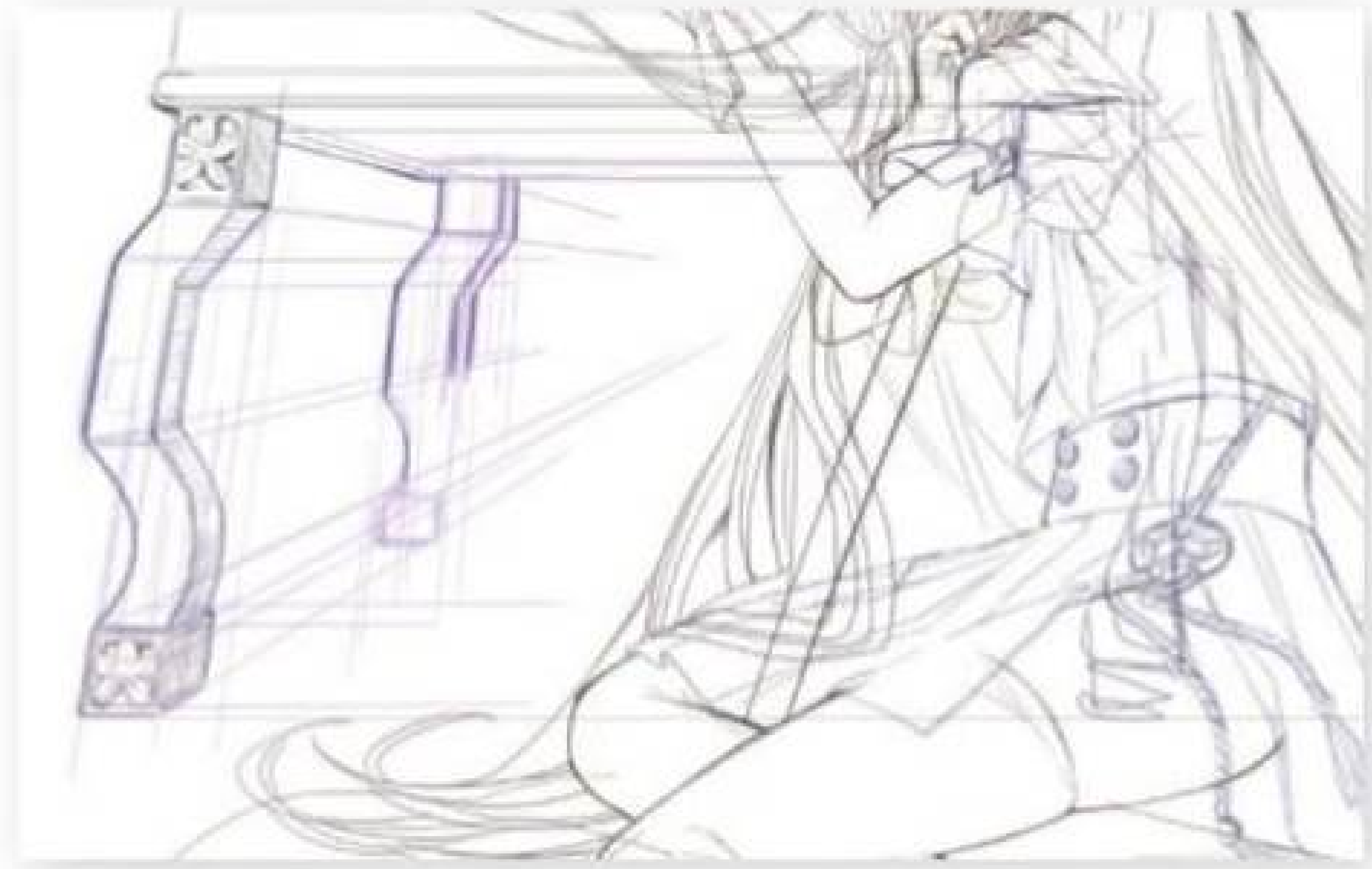
06

「レイヤー28」に、パースの補助線を描き込みます。奥の脚を描くときは、パース線を手前の脚からのばし、それをガイドに描いていきます。



①「レイヤー28」の不透明度を「29」に設定しました

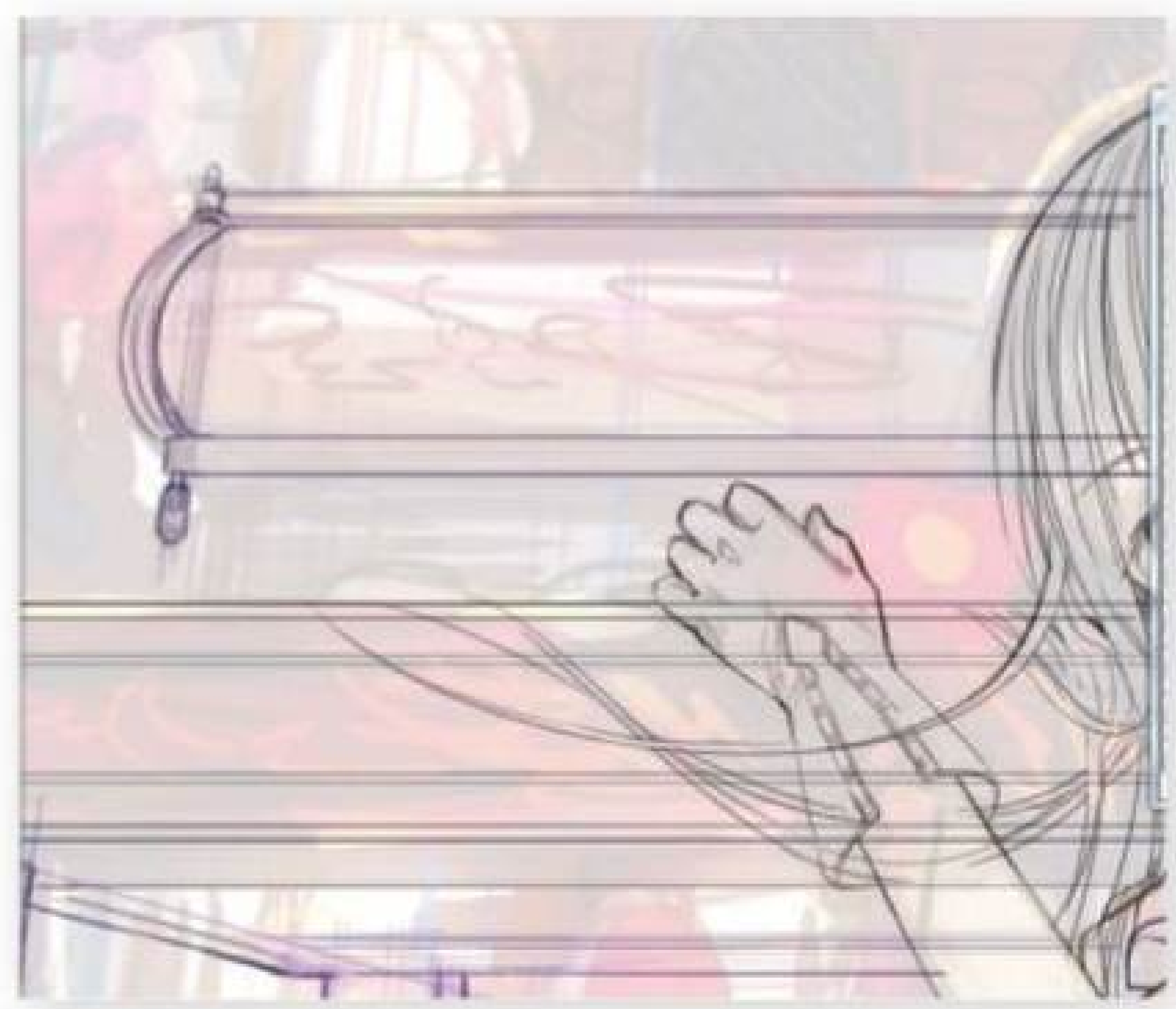
②「レイヤー29」を作成します



③「レイヤー28」で引いたパースの補助線をガイドとして、「レイヤー29」に台座の脚を描きます

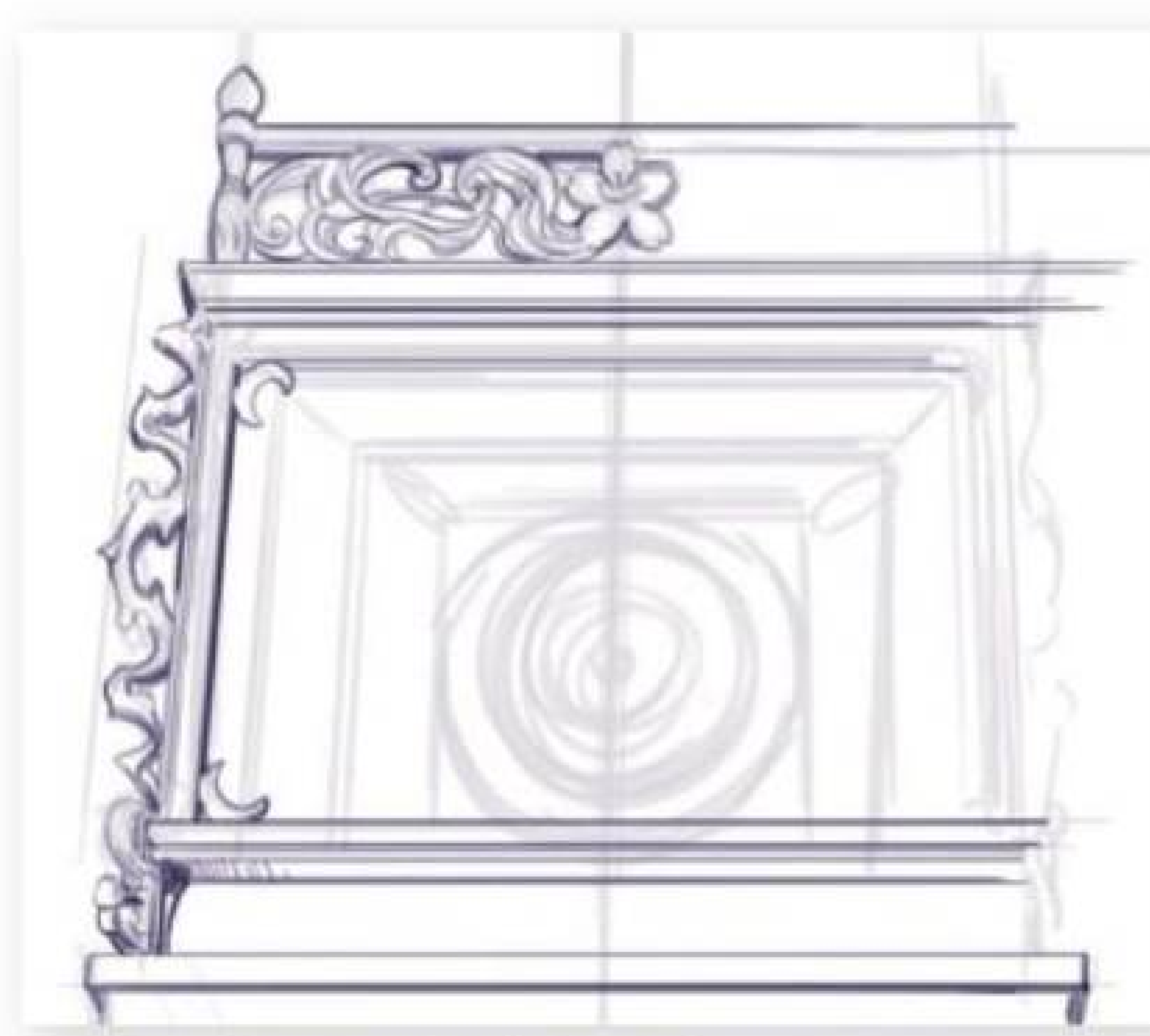
07

平行線定規にスナップさせながら時計や台座の横線を引き、曲線部分はフリーハンドで描きます。



08

「レイヤー30」を作成し、時計の文字盤周りを描きます。ここは左右対称なので、左半分だけ描いてから「選択範囲」ツールで囲み、「編集」メニュー→「コピー」を選びます。続いて「編集」メニュー→「貼り付け」を選ぶと、新たに「レイヤー30」が作成されます。



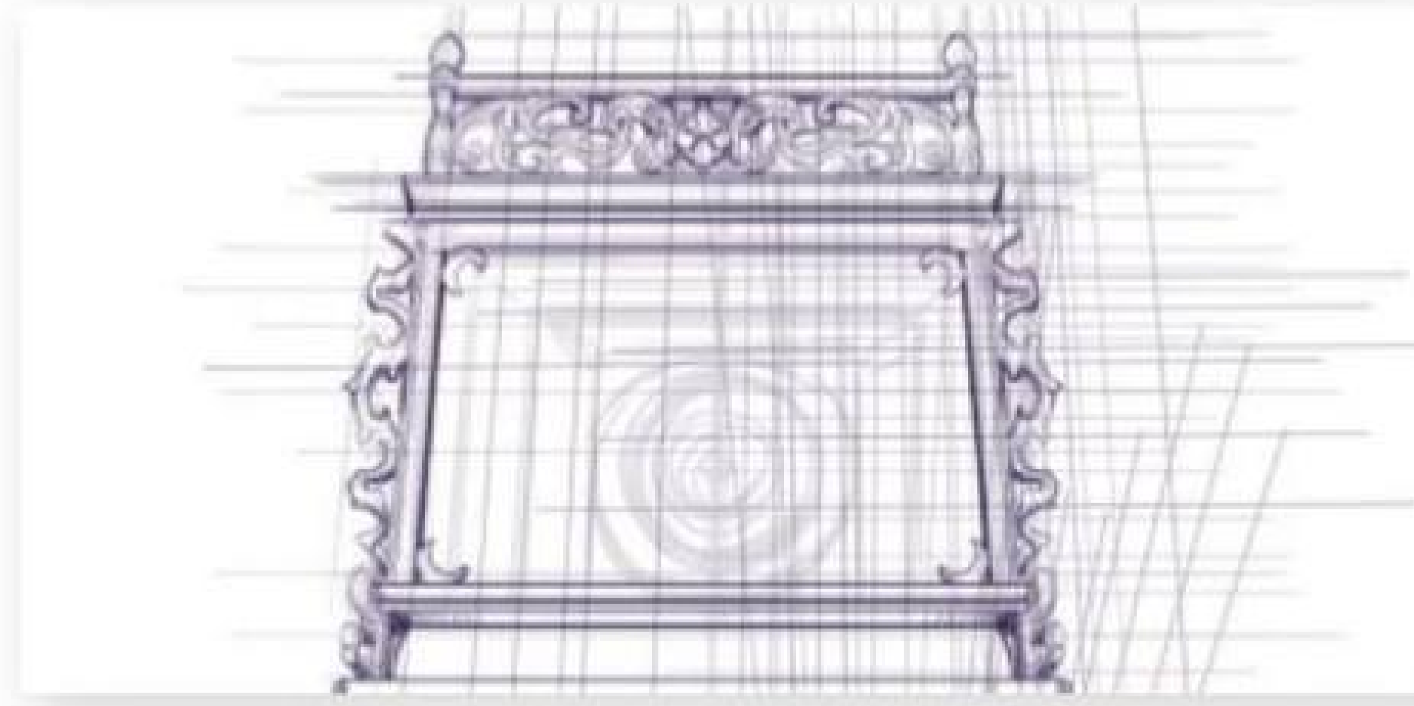
②時計の装飾を半分だけ描き込みました



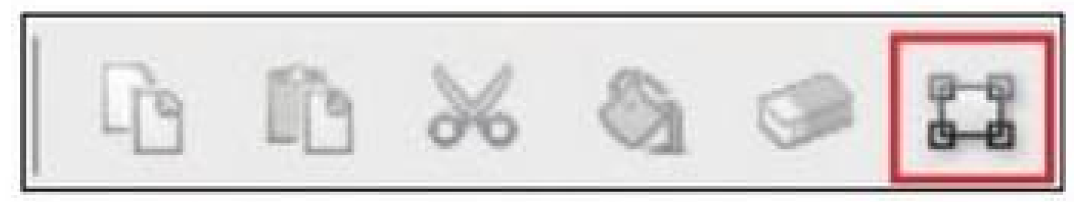
①「レイヤー30」を作成しました

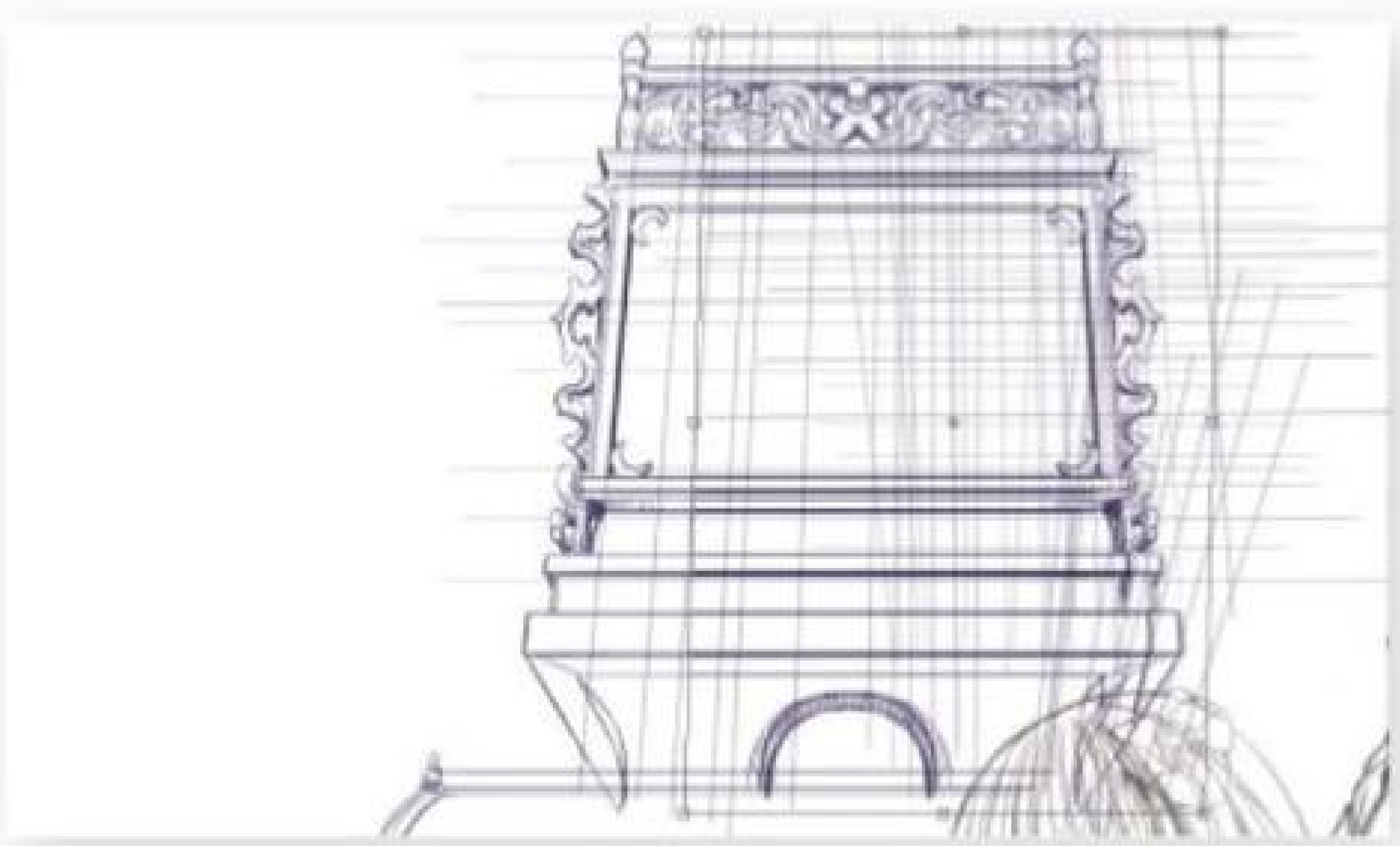
③選択範囲をペーストすると、同じ名前のレイヤーが作成されます

09 コピーされた「レイヤー30」を選択し、「レイヤー」メニュー→「変形」→「左右反転」を選択すると、レイヤーが反転します。



10 左右反転させた部分が微妙にパースと合っていないことに気付きました。左右反転した部分を「選択範囲」ツールで囲み、「自由変形」ツールで少し歪ませます。これでパースに合った造形になりました。


「自由変形」ツールを選択します


修正前の状態です

→

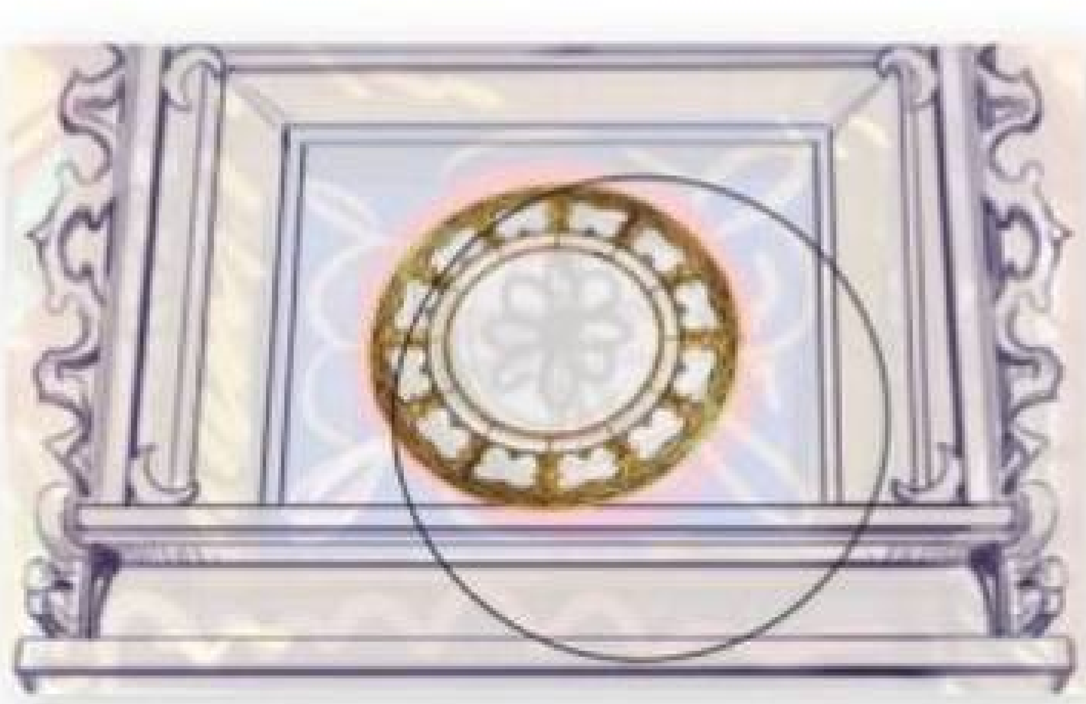

パースを修正しました

11 文字盤として和時計の自作素材を貼り込みました。装飾用の円が欲しいので、「鉛筆」ツールの描画方法を「楕円描画」に変更し、円を描きます。この円をパースに沿って自由変形させ、文字盤の周りに配置します。

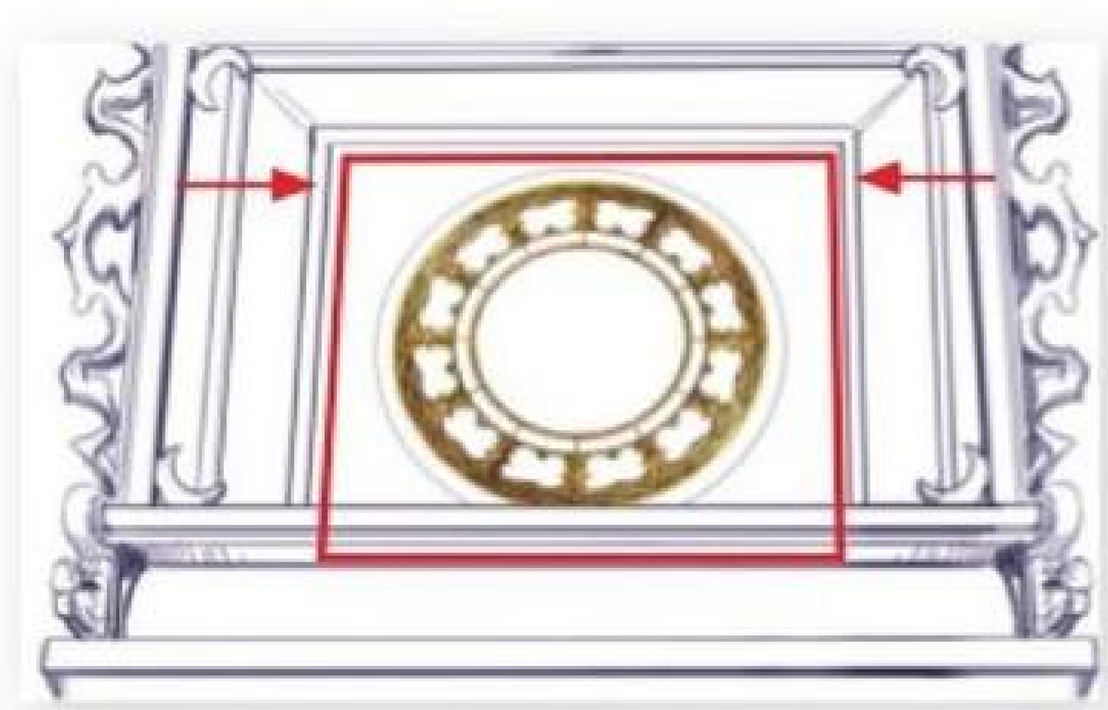


①鉛筆ツールパレットの「描画方法」から「楕円描画」をクリックします


③「自由変形」ツールを選択します


②「Shift」+ドラッグで正円を描きました

→


④パースに沿って変形させました

DATA

文字盤のオリジナル素材「wadokei.psd」はWebサイト（6ページ参照）から入手可能です

12 位置関係がわかりやすいよう、キャラクターで隠れる部分の背景もある程度描いています。しかしこれだと線画が重なってキャラクターが見にくいので、線画の下に白く塗ったレイヤーを置いて見やすくします。



②キャラクターの線画の下に「人物背景仮」レイヤーを作成しました



①別レイヤーに描いた線画が重なり、キャラクターが見辛くなっています

→



③「人物背景仮」レイヤーのキャラクター部分を白く塗りました

TECHNIQUE

参考画像は常に画面上に表示

作画の際は、参考画像を参照しながら作業します。筆者は常に最前面にウィンドウを表示させる「貼り付け」というソフトを利用しています。

●貼り付け
http://www2.plala.or.jp/atu_t/

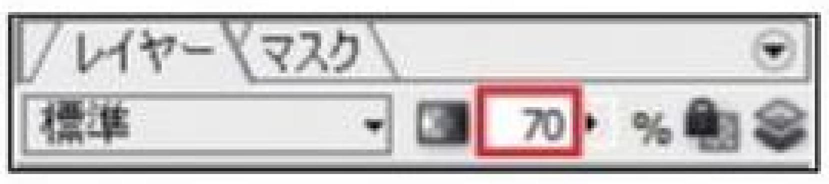


小物類の線画を描く

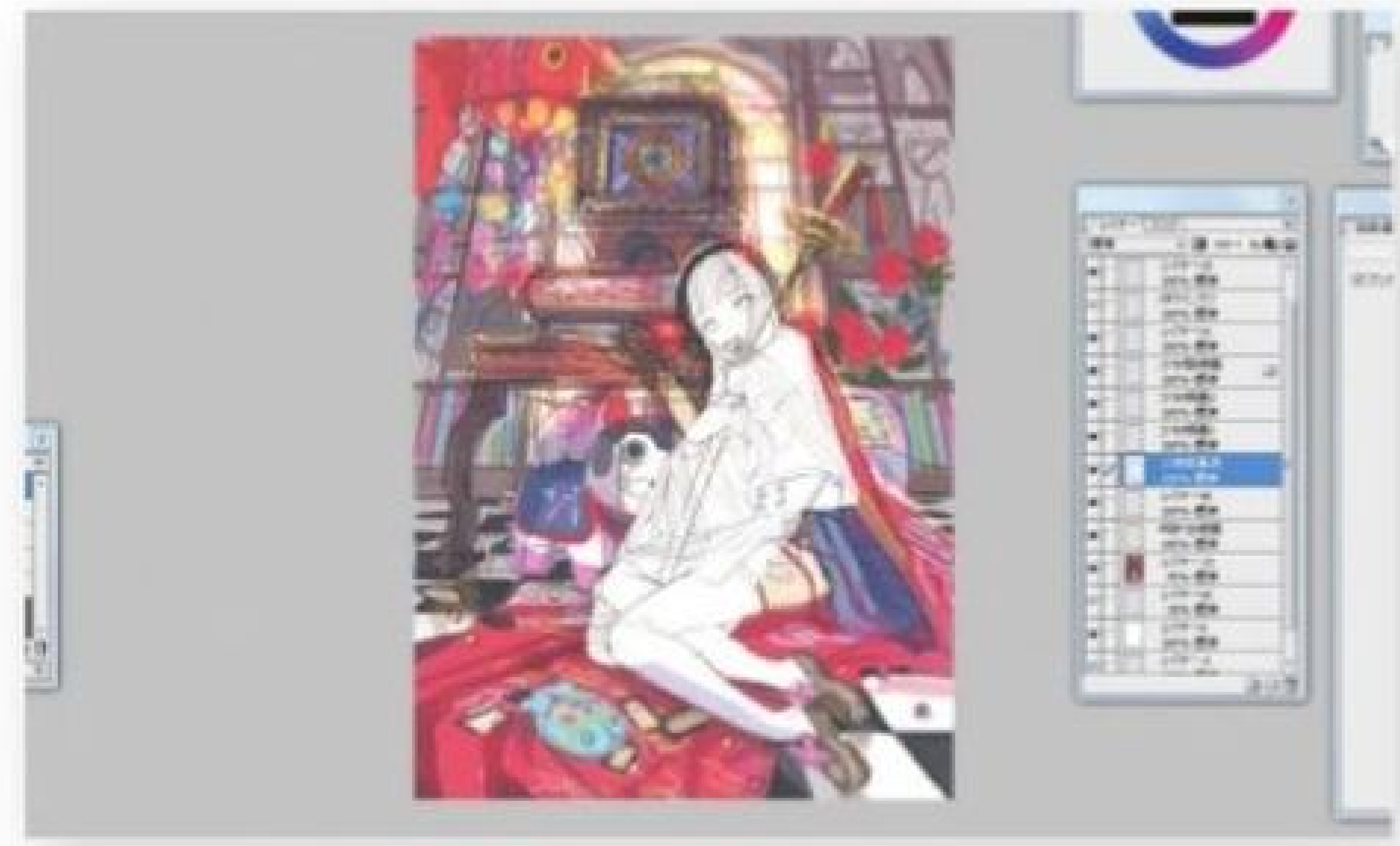
01 下描きレイヤーの不透明度を下げ、全体のバランスチェックをします。



①下描きレイヤーを選択します

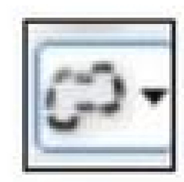


②不透明度を「70」にしました



③全体が見えるように縮小表示しました

02 犬張子を「自由選択」ツールで囲み、「レイヤー移動（選択範囲追随）」ツールで左にずらしました。



②「自由選択」ツールを選択し、犬張子を囲みます



③「レイヤー移動（選択範囲追随）」ツールを選択します



①修正前の状態です

→



④犬張子を左に移動させ、顔が出るようにしました

03 犬張子の線画を描きます。

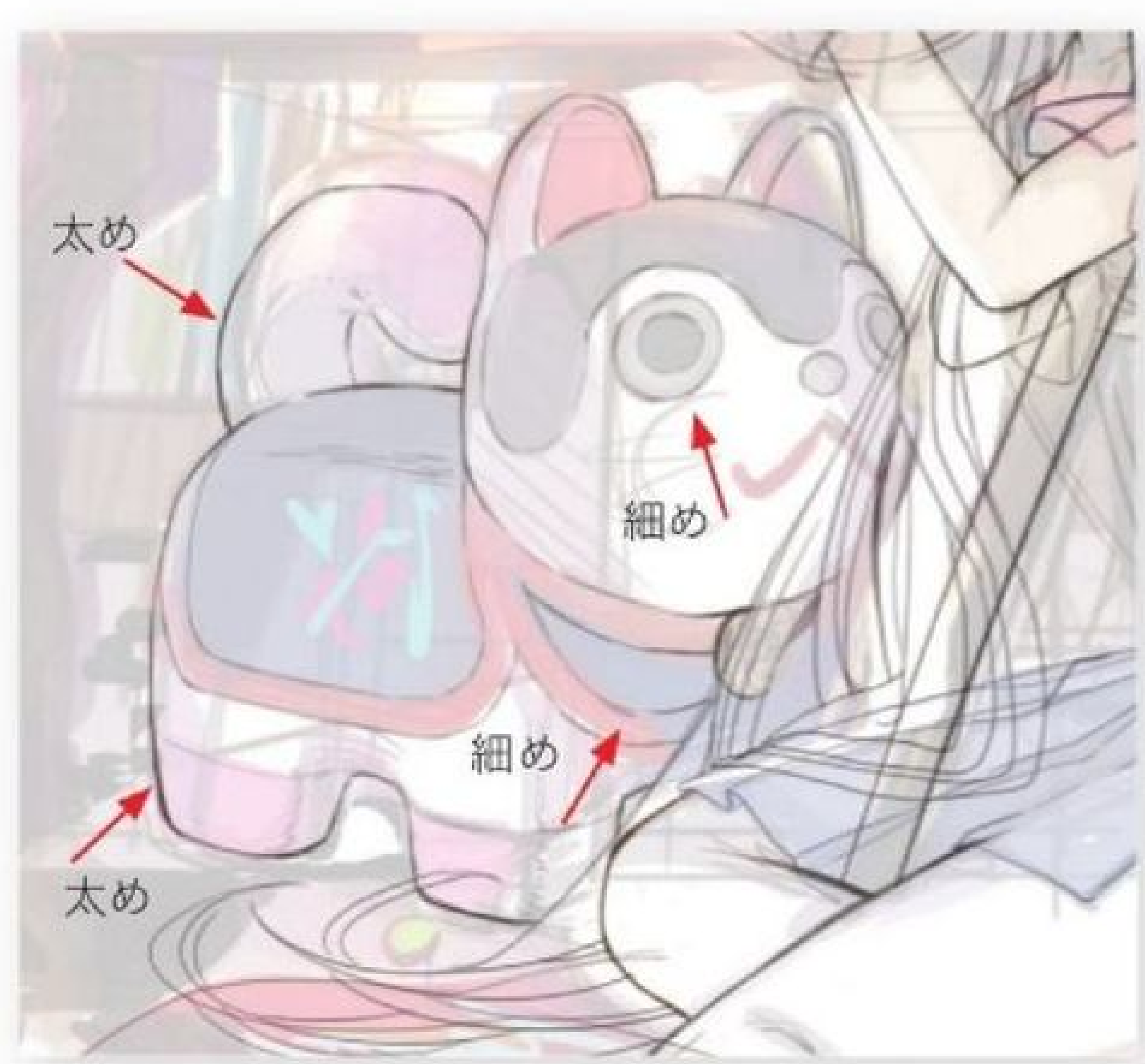


②「犬張子線画」レイヤーを作成しました

①「レイヤー21」の不透明度を「17」にしました



③「鉛筆」の「ペン」ツールを選択し、最大半径「3.2」、濃度「90」、間隔「21」で設定しました



④輪郭線は気持ち太め、模様部分は細めに描きました

04

達磨型の花瓶を描きます。犬張子との位置が離れていて干渉しないので、「犬張子線画」レイヤーに描き込んでいきます。



「犬張子線画」レイヤーを選択しました



達磨型の花瓶の線画を描きました。達磨の顔や模様は着彩の際に描き込むので線画は作成しません

05

花瓶に生けてある椿を描きます。ここも、下描きをしてから線画を作成します。椿の花がすべて画面内に収まっていた方がバランスが良さそうなので、椿の花部分を「自由変形」ツールを使ってゆがませます。右端部分も描き足します。

②「椿線画」レイヤーを作成しました



①下描き用に「レイヤー40」を作成し、不透明度を「31」にしました

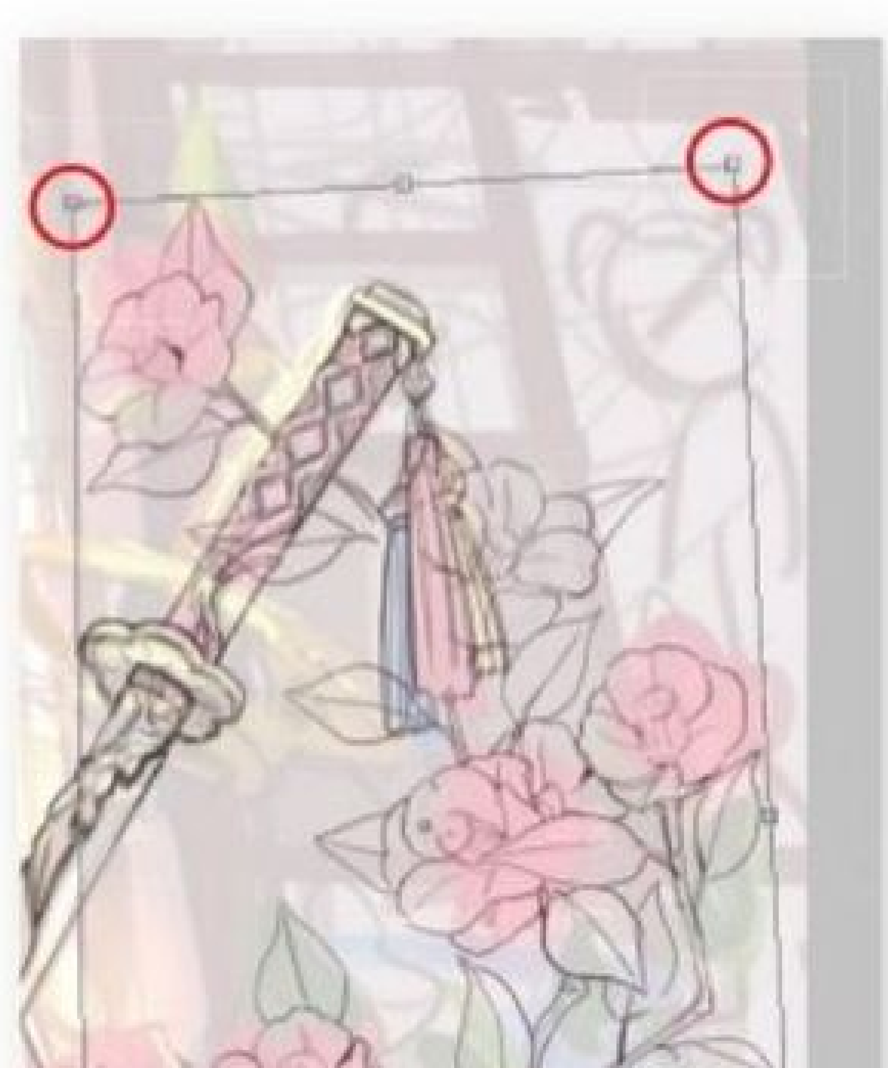
「レイヤー21」は適宜表示／非表示を切り替えて確認します



④「自由変形」ツールを選択します



③下描きをベースに線画を作成しました

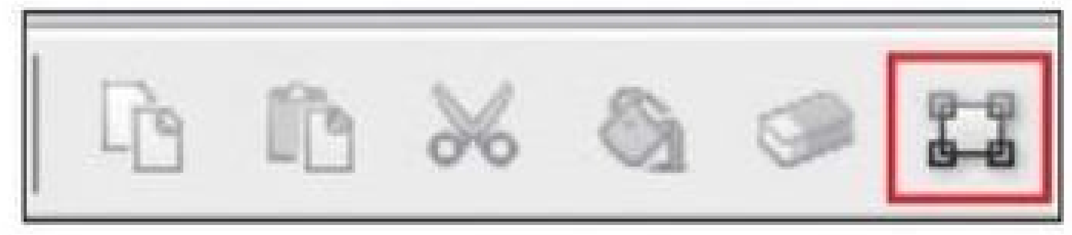


⑤「自由変形」ツールで表示されるアンカーをドラッグして変形させます



⑥椿を画面内に収めました

06 花瓶の椿に比べて髪飾りの椿が小さく感じたので、「自由変形」ツールを使って大きくします。左手のそばの椿の線画も作成します。



①「自由変形」ツールを選択します



②髪飾りの椿のサイズを調整しました



③右手の手元の椿を「椿線画」レイヤーに描き込みました

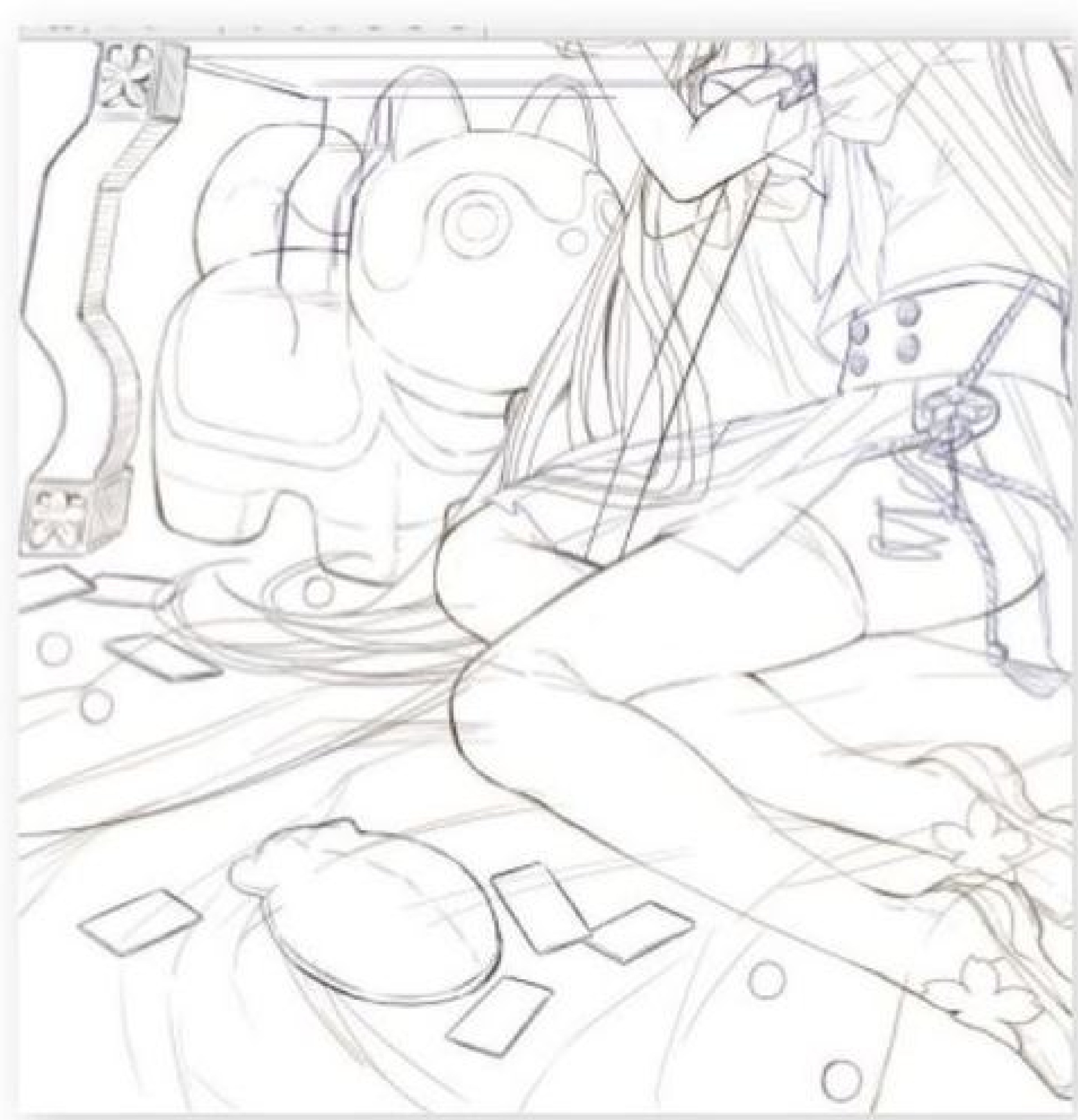
07 足元の金魚の浮きおもちゃの線画を描きます。模様は着色時に描き込むので、線画は作りません。次に花札、ビー玉の線画も作成しました。



①「小物線画」レイヤーを作成しました



②「鉛筆」の「ペン」ツールを選択し、最大半径「4.1」、濃度「90」、間隔「21」で設定しました



③足元の小物類の線画が完成しました

08 左上の金魚飾りの線画を描きます。骨組みは木、外装は紙で作られた張りぼての金魚という設定です。



「金魚飾り線画」レイヤーを作成しました



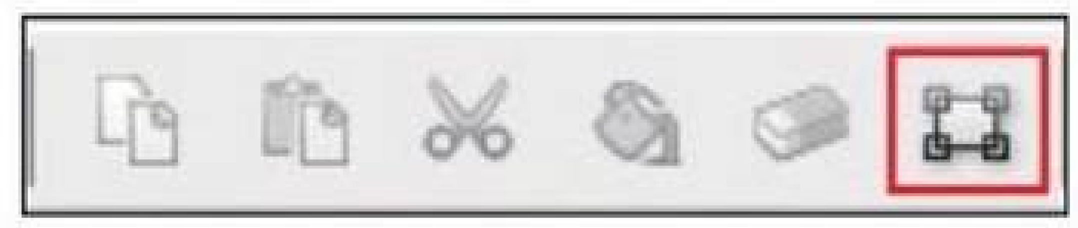
09

全体のバランスを見て確認したところ、腰〜足にかけてが若干小さく感じられたので、「マント線画」〜「人物背景仮」レイヤーを選択し、ツールバーの「自由変形」ツールで下半身のバランスを調整します。これで線画の作成が終わりました。



①「刀線画」レイヤーを選択しました

②一緒に変形させたいレイヤーのレイヤーリンクボタンをオンにしました



③「自由変形」ツールを選択し、調整します



④修正前の状態です



⑤線画の作成が終わりました

CHAPTER. 02

openCanvasを使った着色テクニック



Chapter. 02

openCanvasを使った着色テクニック

本章では、前章で作成した線画をCLIP STUDIO PAITN PRO で下塗りし、openCanvasで着色、という流れで完成までの手順を解説します。openCanvasの豊富な合成モードを活用した着色テクニックや厚塗りの手法、テクスチャを用いた質感アップの方法など、仕上げまでのテクニックが満載です。

着色の準備と下塗り

01 色を塗り始める前に、下準備としてパーツごとに塗り分け作業をします。キャラクター部分から進めていきます。キャラクターの線画の下に白く塗りつぶした四角を配置した「人物背景仮」レイヤーを作成し、線画を見やすくします。



①レイヤーフォルダーを作成し、キャラクターの線画レイヤーをまとめました

③下塗りのためのレイヤーを作成しました

②「人物背景仮」レイヤーを作成しました

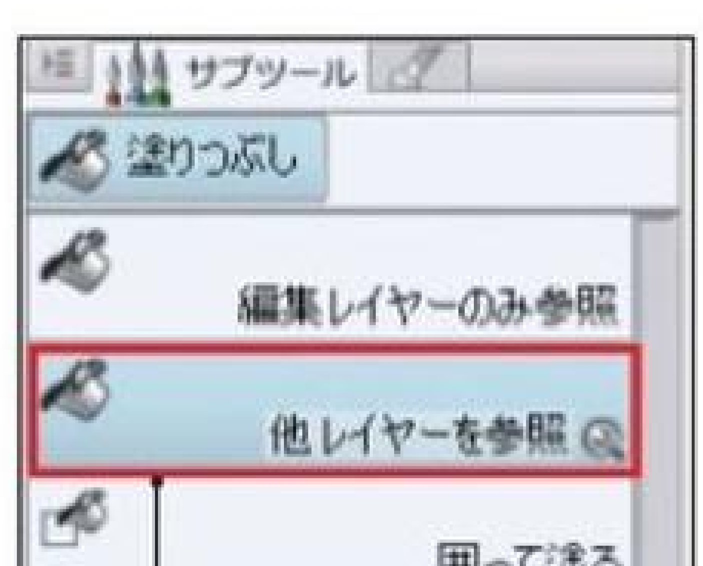


④人物の線画が見やすくなりました

02 線画がパーツごとに分かれているので、他のレイヤーに描かれた線画も参照するように指定しておきます。



①「塗りつぶし」ツールを選択しました



②「サブツール」パレットで「他レイヤーを参照」を選択します



③ツールプロパティウィンドウで「複数参照」にチェックを入れておきます

03

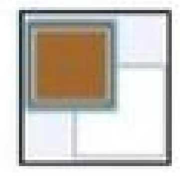
「自動選択」ツールで色を置きたい範囲をクリックし、「塗りつぶし」ツールで色を流し込みます。細かな部分や線と線の間などの塗りきれない部分は、「丸ペン」ツールで塗り足していきます。筆者の線画は味を出すために、線が途中で途切れていたり、微妙に隙間を空けながら細かい線が重ねてあったりするので、「塗りつぶし」ツールのみで塗り分けることができません。「塗りつぶし」ツールで流し込み→細部をペンツールで塗る、を繰り返して塗り分けていきます。



①「レイヤー1」を作成しました


②「自動選択」ツールを選択しました


③「塗りつぶし」ツールを選択しました


④描画色を設定しました


⑥「丸ペン」のブラシサイズは「12.9」、不透明度は「100」に設定しました



塗りのはみ出しや塗り残しが分かりやすいように濃い色で塗っています

04

肌の色を本来のベースカラーに替え、レイヤーの名前を変更しておきます。



①「レイヤー1」の名前を変更し、透明部分の保護にチェックを入れました

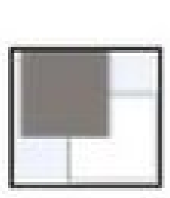


05

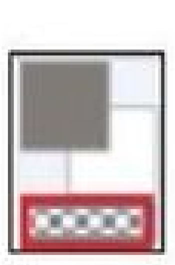
髪の毛の下塗りをします。「少女線画1」の下に「レイヤー1」を作成しました。前髪のぱっつん部分は、はみ出しを気にせず描いてから、ぱっつんのラインに沿って「丸ペン」ツールで消します。



①「レイヤー1」を作成しました

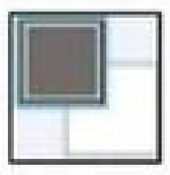

②描画色を設定しました。「丸ペン」ツールをブラシサイズ「18.0」、不透明度「100」に設定しました


③前髪部分を塗りました


④描画色を透明に切り替えました。「丸ペン」ツールをブラシサイズ「17.0」、不透明度「100」に設定しました


⑤「透明」の「丸ペン」ツールで毛先部分を消しました

06 毛の流れに沿って、「レイヤー1」の毛束に細かい髪の毛を幾筋か描き足します。髪のサラサラ感や細やかさがアップします。



①描画色を設定しました



②「濃い鉛筆」ツールをブラシサイズ「7.4」、硬さ「100」、ブラシ濃度「65」、手ブレ補正「中」で設定しました



③羽織に広がった毛先や、肩にこぼれる髪のすじを描き足しました

07 赤部分のパーツ、金属パーツと手袋と靴など、どんどん塗り分けていきます。例えば靴と手袋など、まったく違うパーツであっても距離が離れているものは、同じレイヤーにまとめてしまいます。キャラクター部分の塗り分けが終わりました。



①塗り分け用のレイヤーを作成しました

③パーツごとに細かくレイヤーを分け、「透明ピクセルをロック」をオンにしておきます



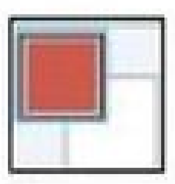
②キャラクターの塗り分けが終わりました

08

背景の塗り分けは、キャラクター部分より少し大雑把です。キャラクターの塗り分けと同じく作業を進めます。花瓶の椿は、花も葉もすべて同じベースカラーで塗りつぶしています。



①「椿」レイヤーを作成し、透明部分をロックしました



②描画色を設定しました

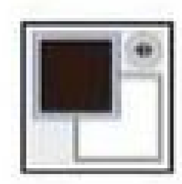


09

時計もパーツごとに「ペン」ツールで塗り分けます。台座に装飾が足りないと感じたので、ここで「時計台線画」レイヤーに戻り、木彫りの装飾を描き足します。ここも左右対称の模様なので、選択ツールで囲み、左右反転したら自由変形で右側を作ります。これでキャラクターと背景の塗り分けが完了しました。時計より後ろの背景は現時点では手つかずになっていますが、ここは線画を作成せず、後から厚塗りの手法で仕上げます。ここで一度PSD形式で保存してCLIP STUDIO PAINTを終了します。



①「時計台」線画レイヤーを選択します



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「2.8」、濃度「90」、間隔「21」に設定しました

DATA 線画、塗り分け完了後のPSDファイル「Chapter2senga.psd」をWebサイト（6ページ参照）から入手可能です



④左側に木彫りの装飾を描き足し、左右反転させて右側を作ります



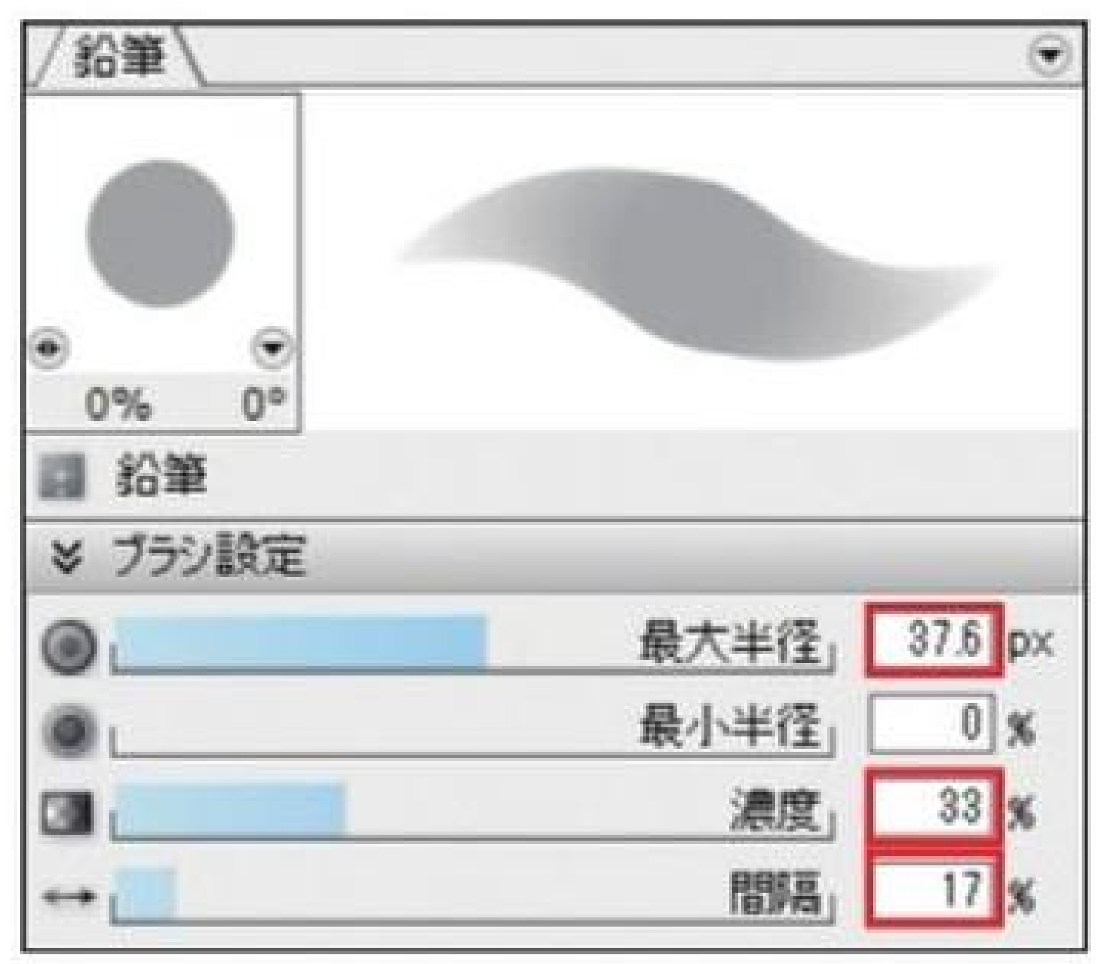
⑤塗り分けが終わりました

顔の着色

01 openCanvasを起動し、保存したPSDファイルを開きます。筆者は下描き時に固めた完成イメージを忘れないよう、「貼り付け」というソフトで下描きイラストを左側に表示しながら作業します。



02 キャラクターの顔部分を着彩します。メインで使うツールは「鉛筆」の「鉛筆」ツールで、ブラシの大きさは塗る場所によって頻繁に変えます。また、濃度を下げることにより、色を重ねても下の色がうっすら透けて見え、色合いが複雑になるため、濃度を30〜70%前後に調整して塗っていきます。

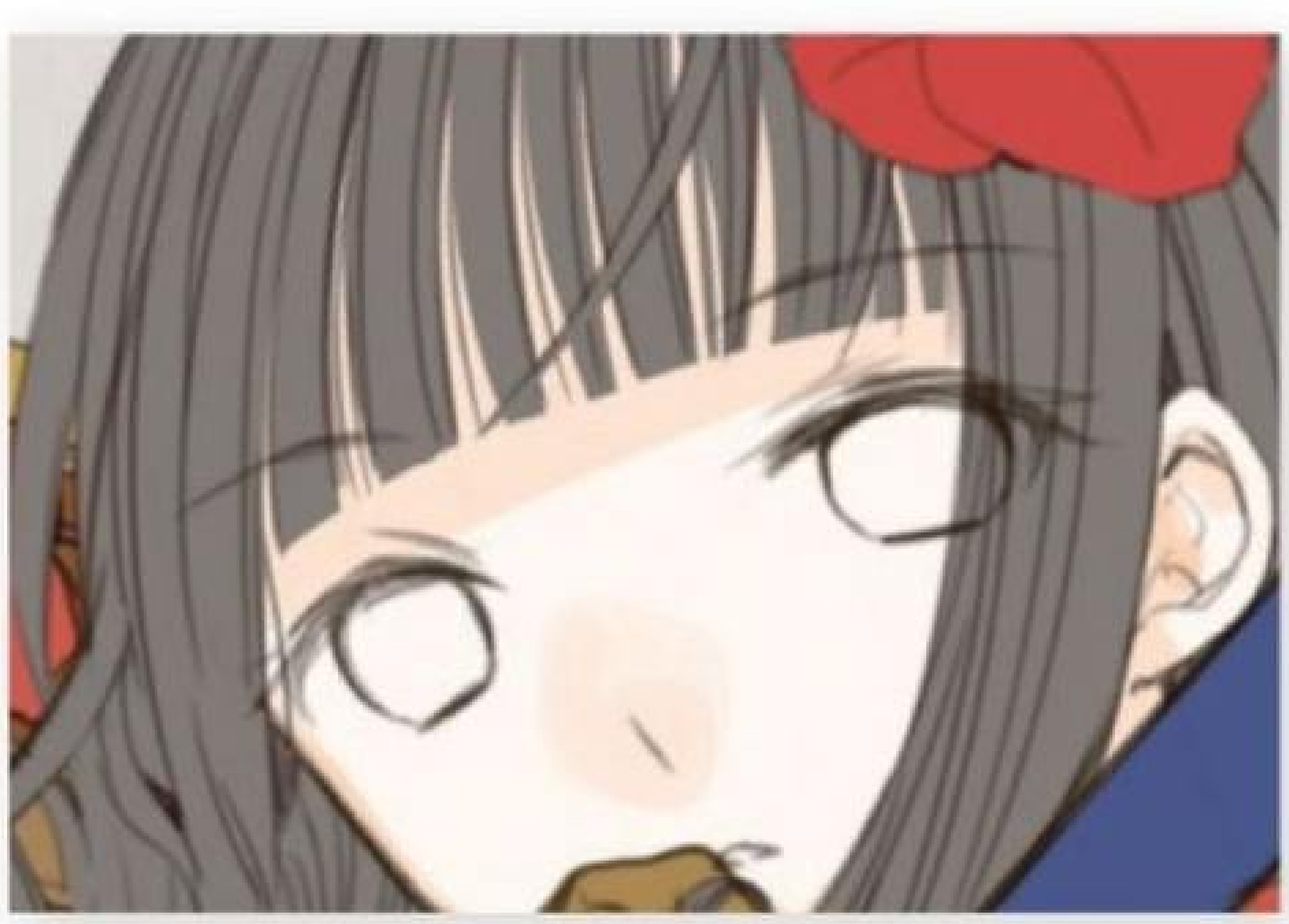


最大半径「37.6」、濃度「33」、間隔「17」で設定しました

03 キャラクターがメインとなるイラストは、キャラクターの顔の出来栄えが最も重要です。ここがいちばん神経を使います。



①「少女肌」レイヤーを選択しました。はみ出しを防ぐため透明部分の保護にチェックを入れています



②濃度を下げた「鉛筆」ツールで何度も薄く塗ります



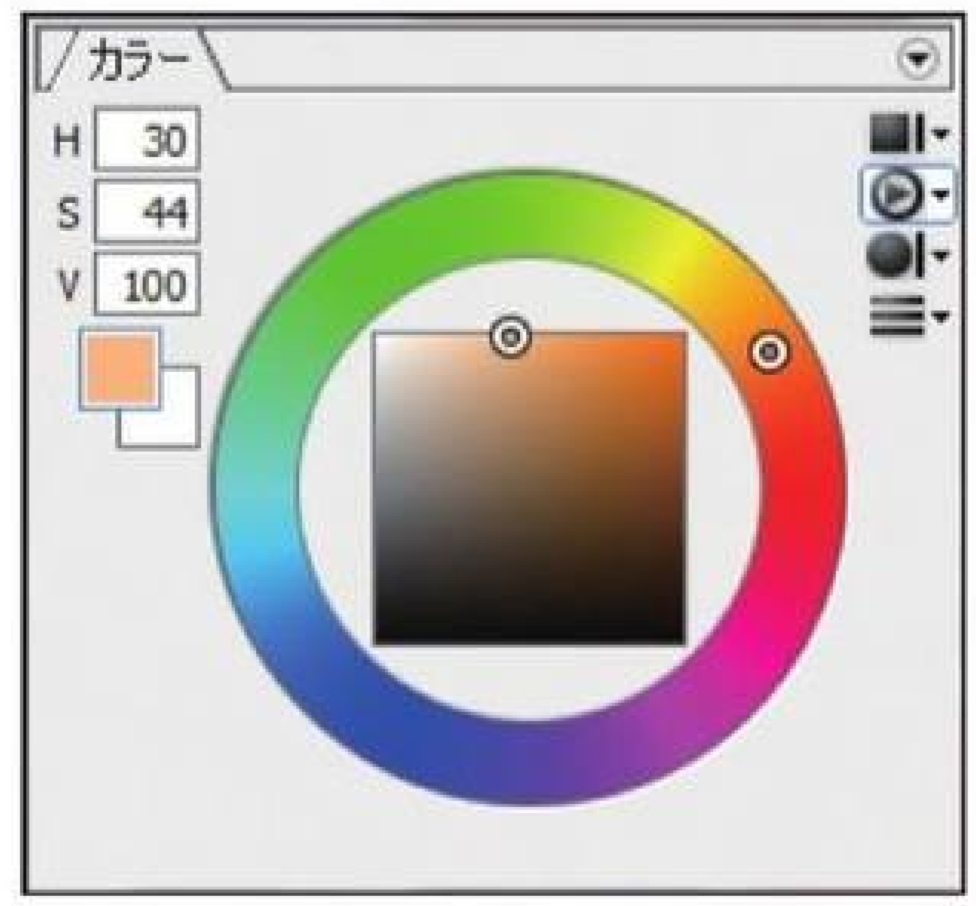
③カラーセロファンを何層も重ねるように色を重ねました

04

前面に表示した下描き画像を参考に、下描き画像の肌のベースカラーより若干濃い色を「カラーサークル」パレットから選択します。



①下描きを参考に肌色を確認します



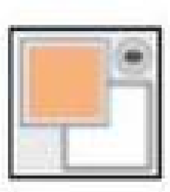
②「ウィンドウ」メニュー→「カラーサークル」からカラーサークルパレットを開き、下描きの肌の色よりも若干濃い色をカラーウィンドウから選びます

05

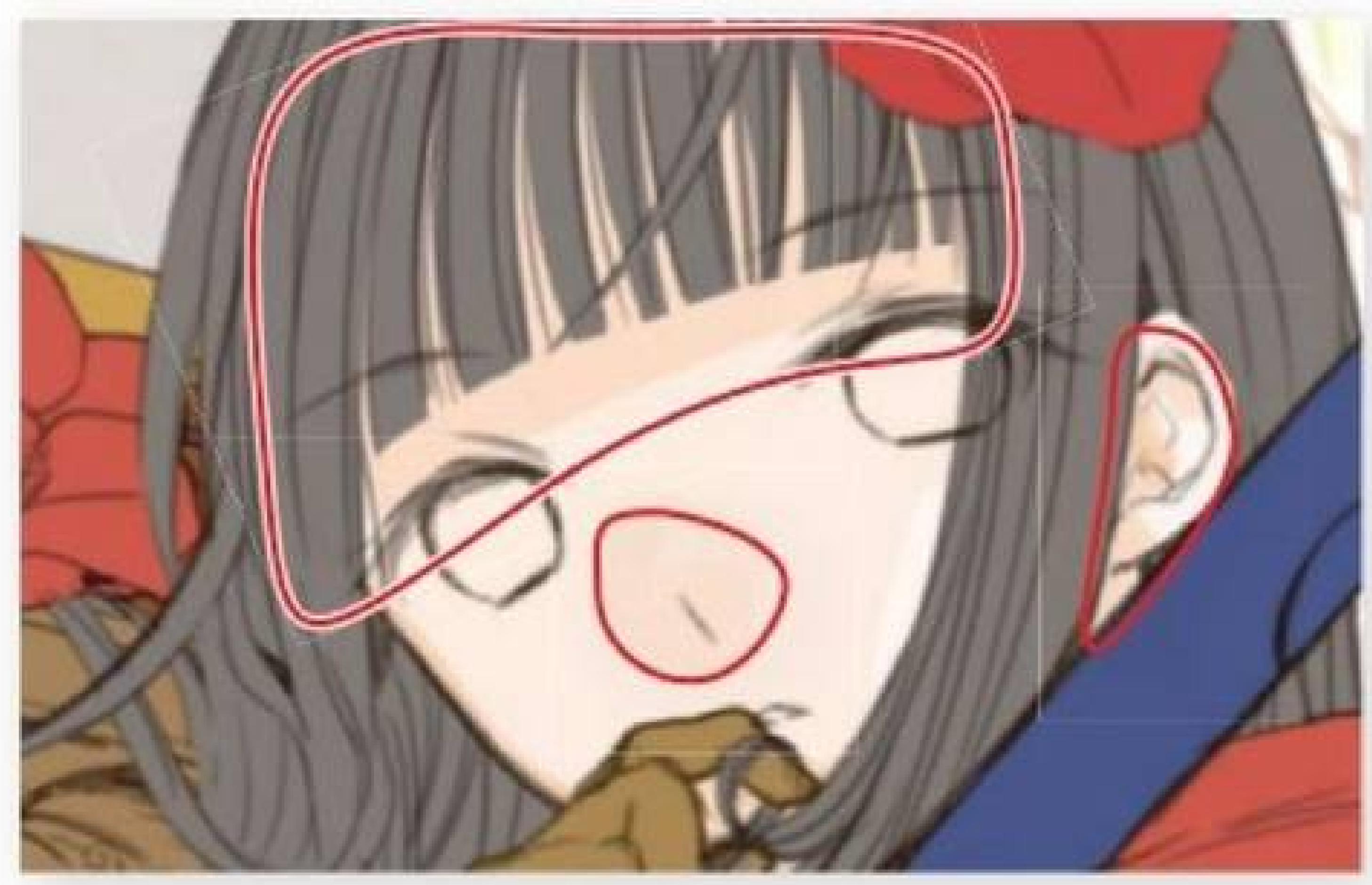
前髪の下と鼻頭、耳奥に塗ります。薄い色から濃い色へ順に重ねていきます。



①「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径「72.8」、濃度「30」、間隔「17」に設定しました



②描画色を設定しました



06

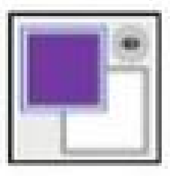
画面のメインの光源は背後の窓ですが、それだけだと逆光でキャラクターが暗くなりすぎてしまうので、キャラクターの手前にも第二光源を設定します（ぼんやり照らすようなライトが配置されているイメージです）。それらの光源を考えながら、色を置きます。色を塗る、というよりは、色で陰影を描いていく、という方が近いかもしれません。



顔に合わせ、腕、太ももにも色を重ねます

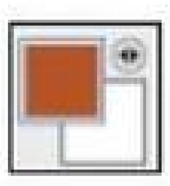
07 肌の影に、うっすらと紫色を引きます。


①「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径「14.9」、濃度「33」、間隔「17」に設定しました


②描画色を設定しました

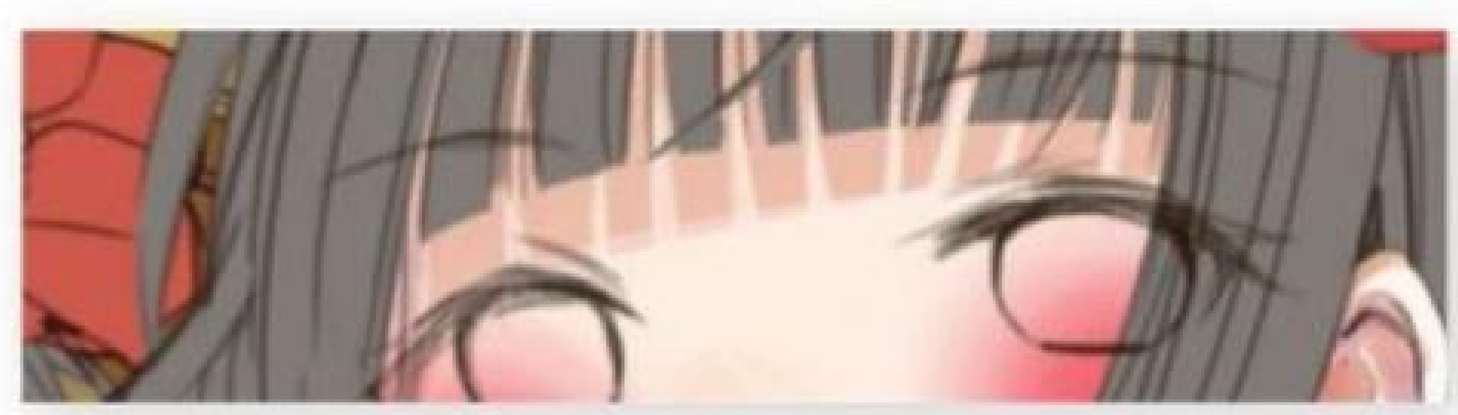

③顔の影に紫を乗せました

08 手順07と位置をずらして、影となる濃い茶色を引きます。このようにほんの少し塗りの領域をずらすことで、色の構造を複雑にします。


①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「17.4」、濃度「37」、間隔「17」に設定しました


②キャンバスを回転させてから影に茶色を乗せました

09 眉間付近の肌色を「スポイト」ツールで拾い、「鉛筆」ツールで前髪の影を削って影の形を整えます。



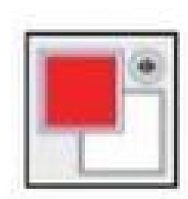
10 「レイヤー」メニュー→「レイヤーの複製」を選び、「少女肌」レイヤーを複製します。「エアーブラシ」ツールを使って、複製した「少女肌」レイヤー上で頬に濃く赤色をのせます。



①「少女肌」レイヤーを複製しました



②「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「178.3」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました


③描画色を設定しました


④頬の部分に赤みを入れました

11

赤みを入れた複製レイヤーの不透明度を下げます。一度別のレイヤーにすることで、最適な色の濃度を探ることができます。不透明度の調整後、複製したレイヤーは元のレイヤーと結合します。



①複製した「少女肌」レイヤーの不透明度を「18」に調整しました



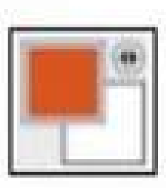
②「レイヤー」メニュー→「下のレイヤーと結合」を選択し、結合しました



③うっすらと頬の赤みが入りました

12

目の部分の着色をします。「少女肌」レイヤーを選択し、瞳の上まぶたに濃くオレンジ色を塗ります。



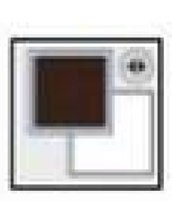
①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.7」、濃度「67」、間隔「17」に設定しました



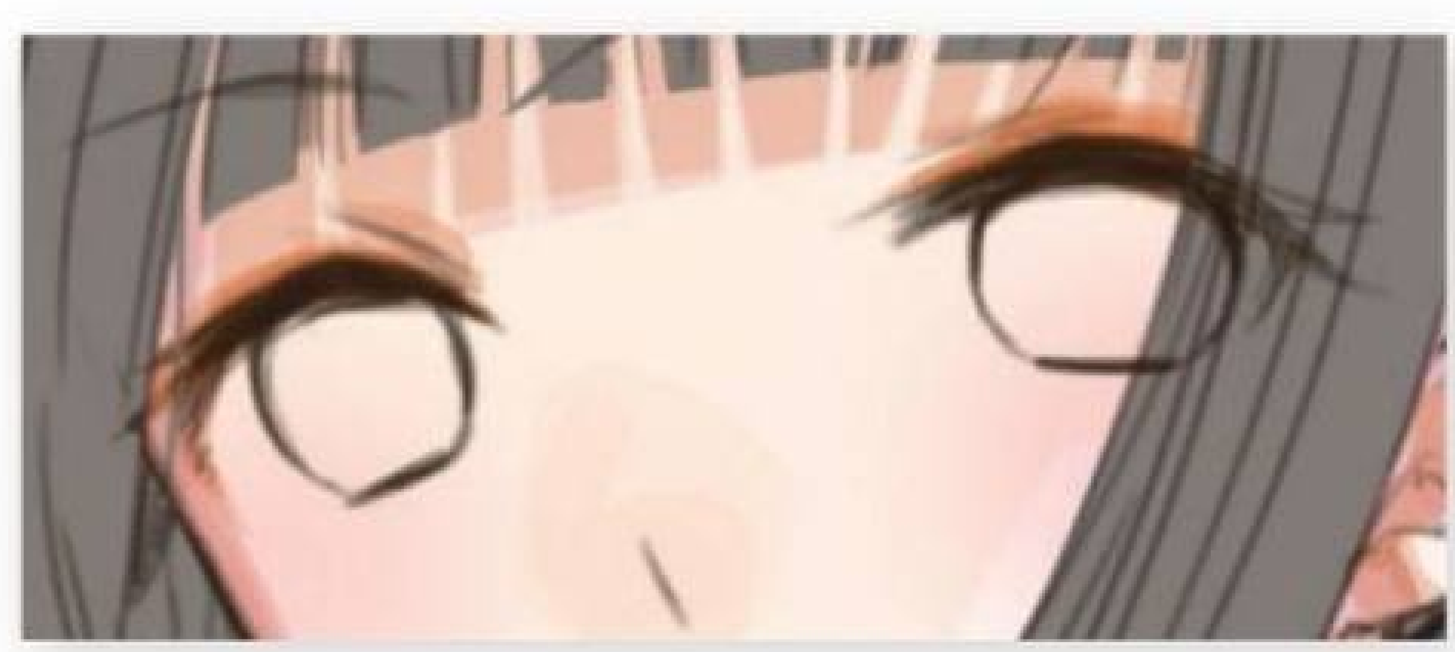
②上まぶたを塗りました

13

まぶた・まつ毛部分には、こげ茶色を塗り込みます。化粧のアイシャドウを塗った時のように、瞳の印象が強くなります。



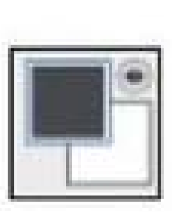
①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「5.7」、濃度「86」、間隔「17」に設定しました



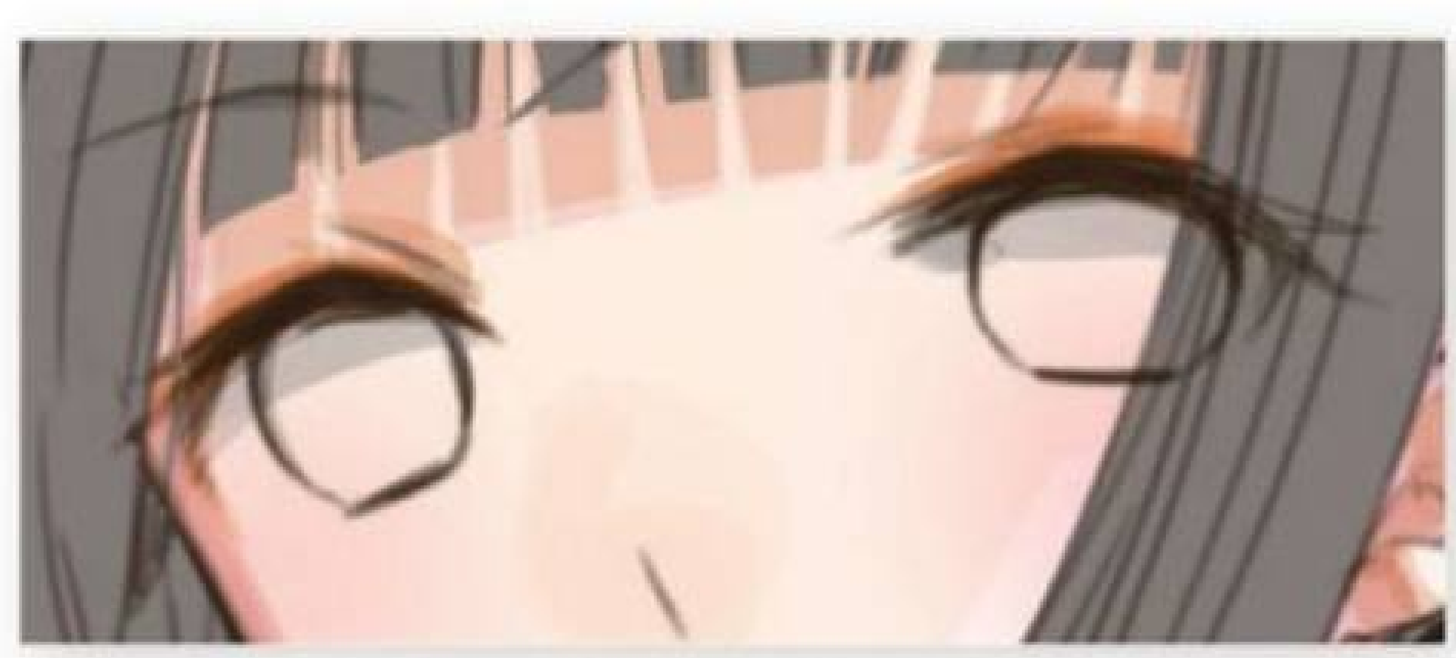
②こげ茶色で強調されたことで、瞳の印象が強まりました

14

瞳の中に上まぶたの影を描きます。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「8.4」、濃度「56」、間隔「17」に設定しました



②まぶたの影が入り、立体感が出ました

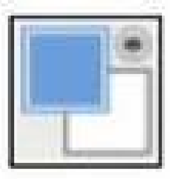
瞳の中を描く

01 瞳の中を描き込んでいきます。目は大事な部分です。細かな位置の違いで印象が変わることもあるので注意しましょう。



①「少女肌」レイヤーを選択しました

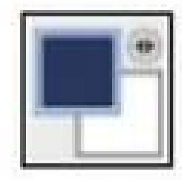
02 瞳を青色で塗り、瞳孔の位置を描きます。瞳孔部分を紫色で薄く塗ります。



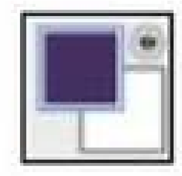
①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「7.6」、濃度「75」、間隔「17」に設定し、瞳の中を塗ります



③瞳孔の位置を描き込みます



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.7」、濃度「67」、間隔「17」に設定しました

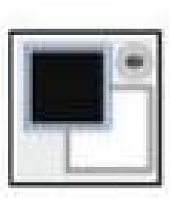


④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.7」、濃度「67」、間隔「17」に設定しました

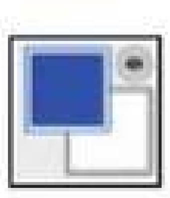


⑤瞳孔部分を塗りました

03 瞳の上部分を黒で塗ります。さらに瞳孔と瞳の外周を青で塗ります。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「6.8」、濃度「79」、間隔「17」に設定しました

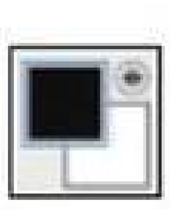


③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「11.4」、濃度「58」、間隔「17」に設定しました



べたっと塗りつぶすのではなく、あえてムラのあるタッチにしています

04 瞳の中心点を描きます。

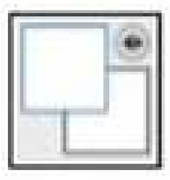


描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「3.6」、濃度「85」、間隔「17」に設定しました



瞳の中心点が数ミリずれるだけで印象がだいぶ変わるので、キャンバスを25°回転させて慎重に描きました

05 白でハイライトを入れます。


①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「5.1」、濃度「100」、間隔「17」に設定しました


②瞳の上部に大きめに丸を描き、下部にちいさなマルを数個描き込みました

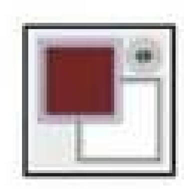
06 左目の中心点の位置を右にずらして調整しました。

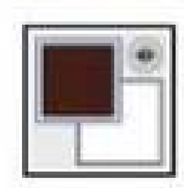


07 「少女線画2」レイヤーが「透明部分を保護」されているのを確認します。「少女線画2」レイヤーを選択し、「矩形塗りつぶし」ツールで囲んで鼻の線画を茶色に、口の線画を赤色に変更します。透明部分を保護しているので、線画が描いてあるところ以外には色がつきません。線画の色は、塗りとなじむように適宜変更します。



①「少女線画2」レイヤーを選択しました


②描画色を設定しました。鼻の線画を茶色にしました

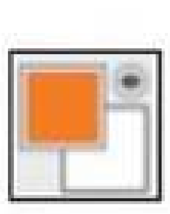

④描画色を設定しました。口の線画を赤色にしました

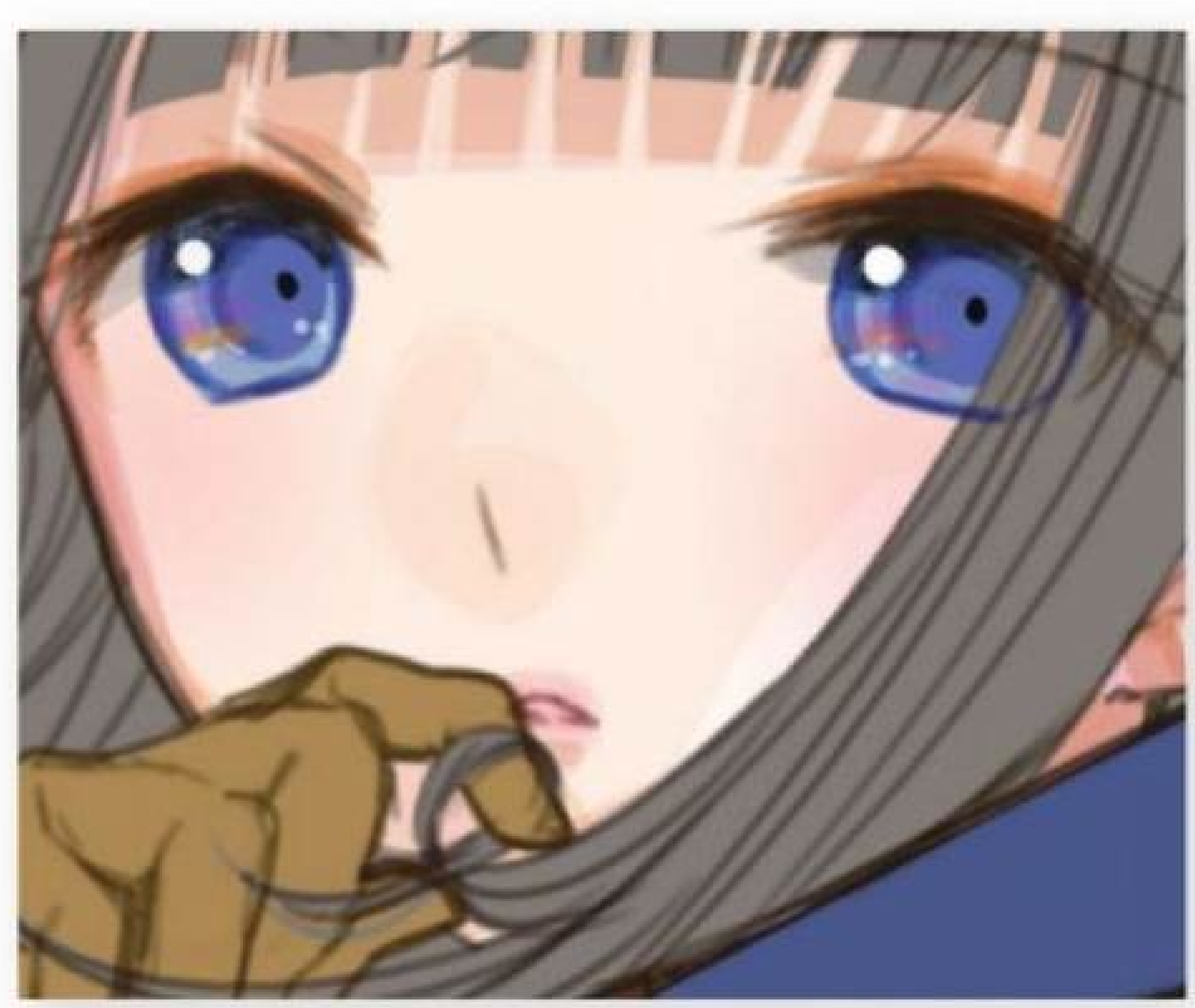


08 「少女肌」レイヤーに戻り、瞳の下部ハイライトの周囲に、ピンクやオレンジで細かなタッチを加えます。このように、固有色以外にもさまざまな色を使うよう心がけています。



①「少女肌」レイヤーを選択しました


②描画色を変更しながら描きます。「鉛筆」ツールを最大半径「8.6」、濃度「64」、間隔「17」に設定しました

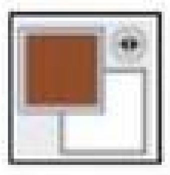


09

「少女加筆1」レイヤーを作成し、線画を足します。まつ毛を増やし、髪と重なっている部分も描き足しました。



①「少女加筆1」レイヤーを作成しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.7」、濃度「58」、間隔「17」に設定しました



10

「加算」レイヤーを新規作成します。瞳下部に水色で光を入れ、レイヤーの不透明度を47%に下げました。

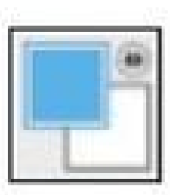


⑤合成モードを「加算」にし、不透明度を「47」に設定しました

①「少女加筆-加算」レイヤーを作成しました



②「鉛筆」ツールを最大半径「12.4」、濃度「41」、間隔「17」に設定しました

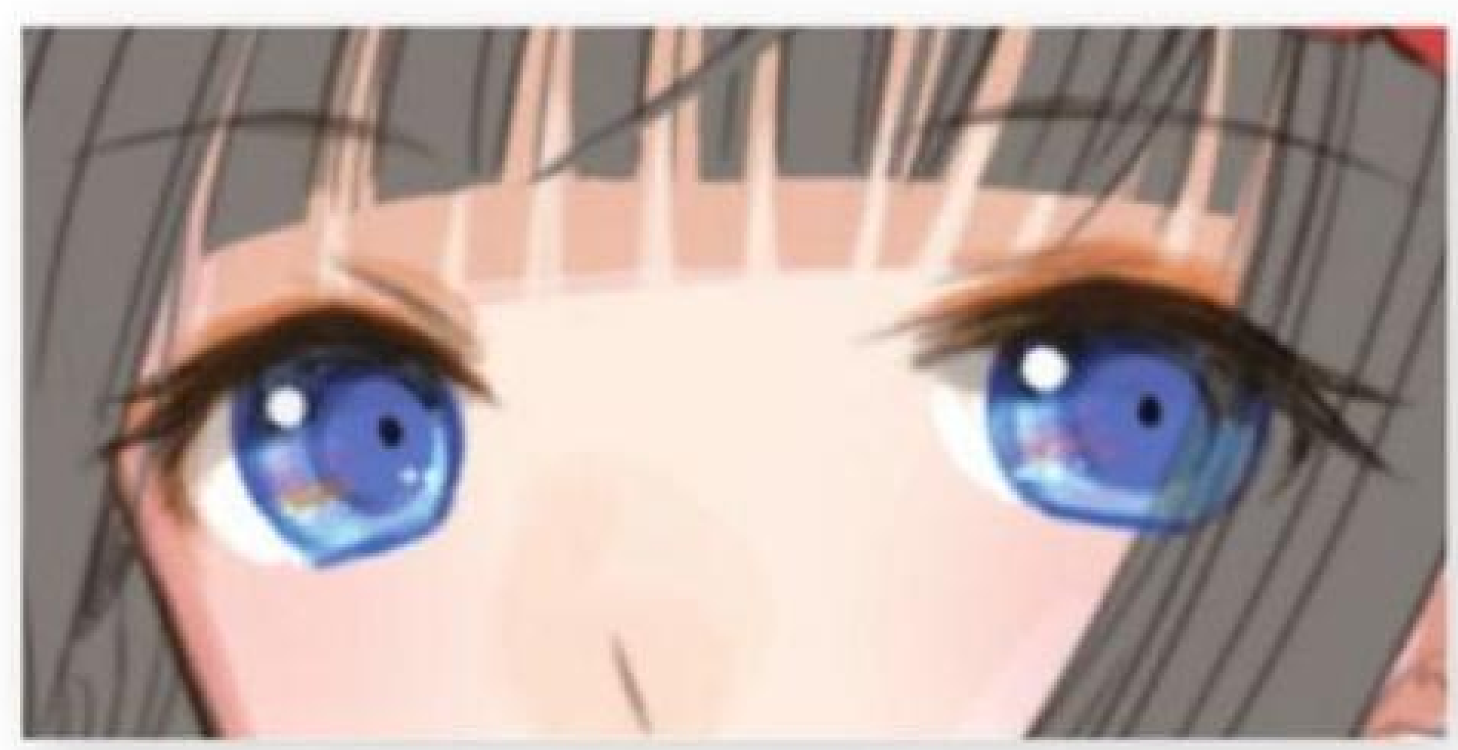


③描画色を設定しました



④水色で光を入れました

↓



⑥合成モードと不透明度を変更しました

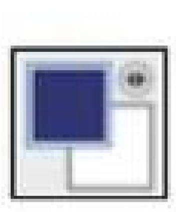
11

「乗算」レイヤーを新規作成し、瞳孔部分に紺色を入れます。レイヤーの不透明度を下げてなじませます。



①「少女加筆-乗算」レイヤーを作成しました

④不透明度を41%にしました



②描画色を設定しました。「指先」ツールを最大半径「19.7」、濃度「17」、間隔「10」に設定しました



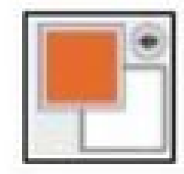
③紺色で瞳孔部分に色を重ねました

12

「加算」レイヤーを作成し、「着彩」レイヤーと「線画」レイヤーより上に配置します。顔全体に「エアーブラシ」ツールで光を入れます。



①新規レイヤーを作成し、合成モードを「加算」に設定しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「268.8」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



③「エアブラシ」ツールで顔に色を重ね、光を入れました

13

「レイヤー45」の不透明度を16%に下げます。これで顔全体の印象が柔らかくなりました。上まぶたの部分のみ「消しゴム(ハード)」ツールで消します。



①不透明度を16%に下げました



②「消しゴム(ハード)」ツールを選択しました



②最大半径「10.1」、最小半径「5」、濃度「100」、間隔「10」に設定しました



③上まぶたの部分を消しました

14

左右反転表示して顔のバランスをチェックします。右目が離れていたので、「レイヤー移動」ツールで内側に移動させます。



①「少女肌」レイヤーを選択しました



②「少女加筆-乗算」「少女加筆1」「少女線画1」「少女肌」のレイヤーリンクをオンにしました

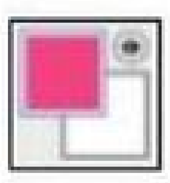


制服を塗る

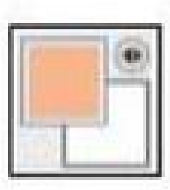
01 制服の手前の面に「エアーブラシ」ツールでピンク色を薄く重ねます。袖ぐりとスカートのスリット部分には肌色を乗せます。モノとモノの境を柔らかくし、透明感を出すための隠し味です。



①「紺制服」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「324.1」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



④描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「324.1」、濃度「3」間隔「6」に設定しました

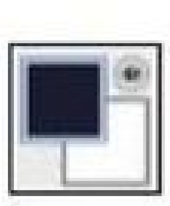


02 制服全体の色が薄すぎたので「レイヤー」→「レイヤーを複製」から「紺制服」レイヤーを複製しました。

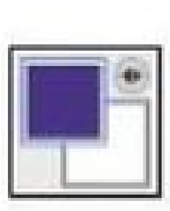


①複製したレイヤーの合成モードを「乗算」にし、不透明度を「35%」にしました

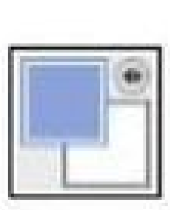
03 さらに濃い色で細かい陰影を、水色でハイライトを描き込みます。アナログ風の質感を出すために、筆のタッチを残したままだったり、細かい質感タッチを加えたりしています。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「16.6」、濃度「85」、間隔「31」に設定しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「19.3」、濃度「77」、間隔「31」に設定しました



⑤描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「19.3」、濃度「77」、間隔「31」に設定しました

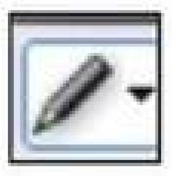


髪の毛の着色

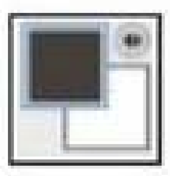
01 髪の着彩をします。髪の流れに沿って細かいタッチを加えながら、「鉛筆」ツールで塗っていきます。



①「少女髪」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径「13.2」、濃度「88」、間隔「31」に設定しました



③描画色を設定しました



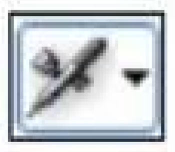
④髪の流れに沿って下塗りよりも濃い色で塗ります

02 「レイヤー」→「レイヤーを複製」から「少女髪」レイヤーを複製します。

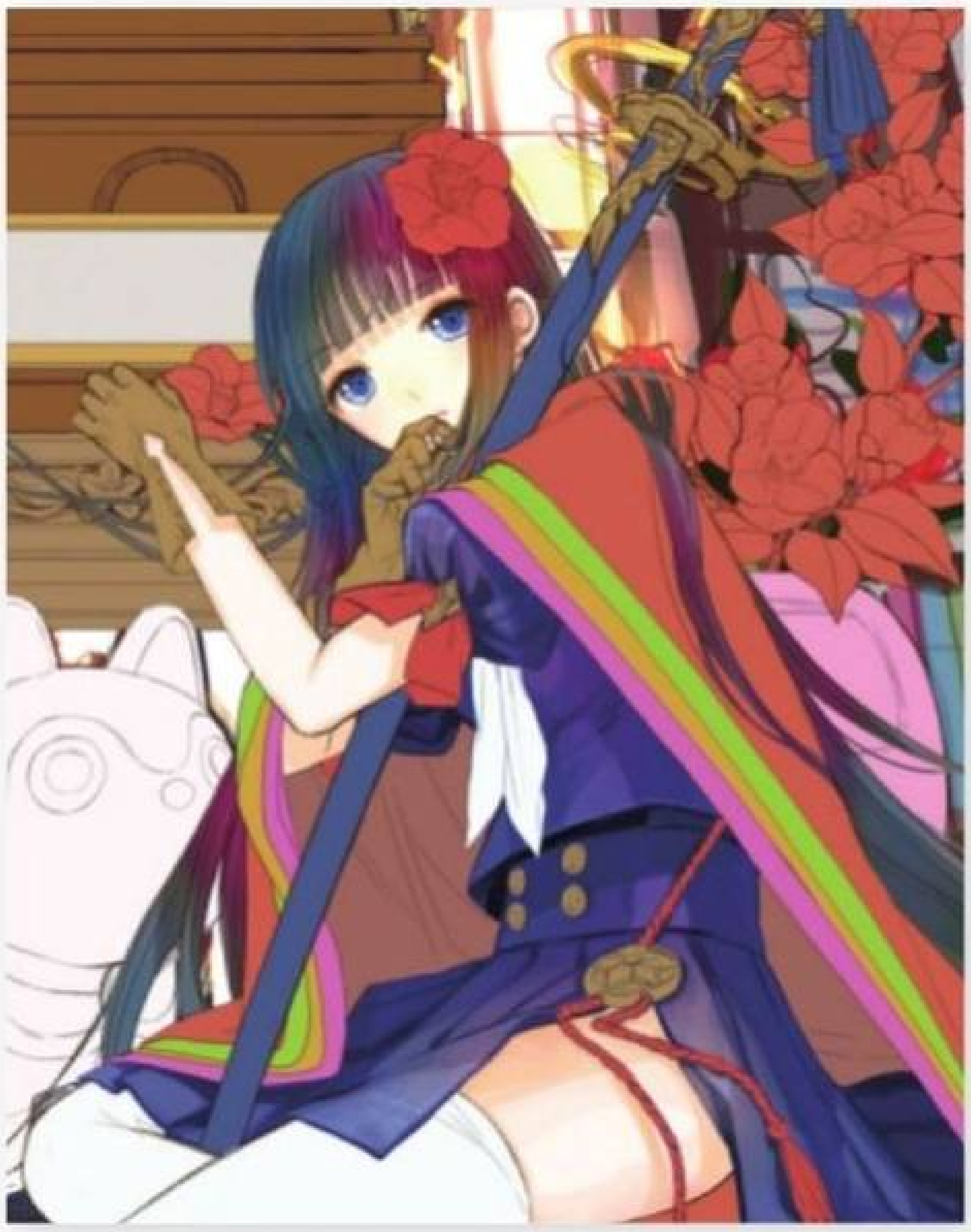


①「少女髪」レイヤーを複製しました

03 「エアーブラシ」ツールでピンク、オレンジ、緑、青色などを塗ります。このキャラクターは黒髪なので、これらの差し色は最終的にほとんど見えなくなってしまいますが、隠し味的に入れています。



「エアーブラシ」ツールを最大半径「324.1」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



おでこなど、凸部分には暖色系を、側頭部など、画面奥へと入る部分には寒色系の色を描き入れています

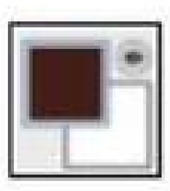
04 複製した「少女髪」レイヤーの不透明度を31%に下げます。



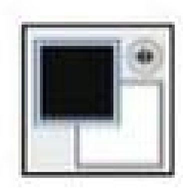
①「少女髪」レイヤーを複製しました



05 髪の流れを意識しながら、こげ茶と黒で、濃い陰影を描いていきます。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「18.6」、濃度「86」、間隔「31」に設定しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「18.6」、濃度「86」、間隔「31」に設定しました



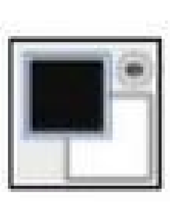
→



06 頭の左側に黒をのせ、全体的に色を暗くします。



①「鉛筆」ツールを最大半径「12.0」、濃度「84」、間隔「31」に設定しました



②描画色を設定しました



07

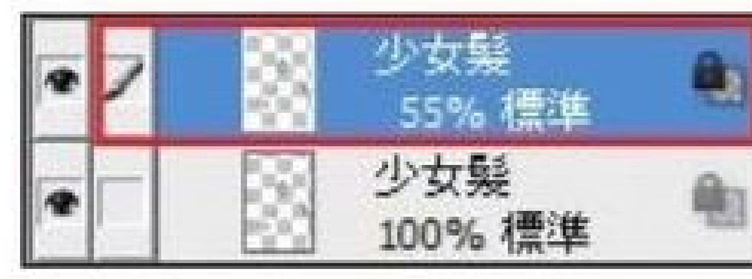
髪にリング状のハイライトを入れます。後ろの窓からも光がきているので、その光が当たる面に白で光を描き入れます。頭のフチにも強めにハイライトを入れます。


「鉛筆」ツールを最大半径「7.8」、濃度「84」、間隔「6」に設定しました

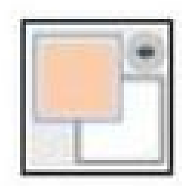


08

「少女髪」レイヤーを複製し、前髪の部分に肌色を重ねます。不透明度を下げてレイヤーを結合すると、前髪の重たい感じがなくなり、軽やかな印象になりました。



①「少女髪」レイヤーを複製しました


②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「82.8」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました


③「エアーブラシ」ツールで前髪に肌色を塗りました

→


④「少女髪」レイヤーの不透明度を55%に下げました

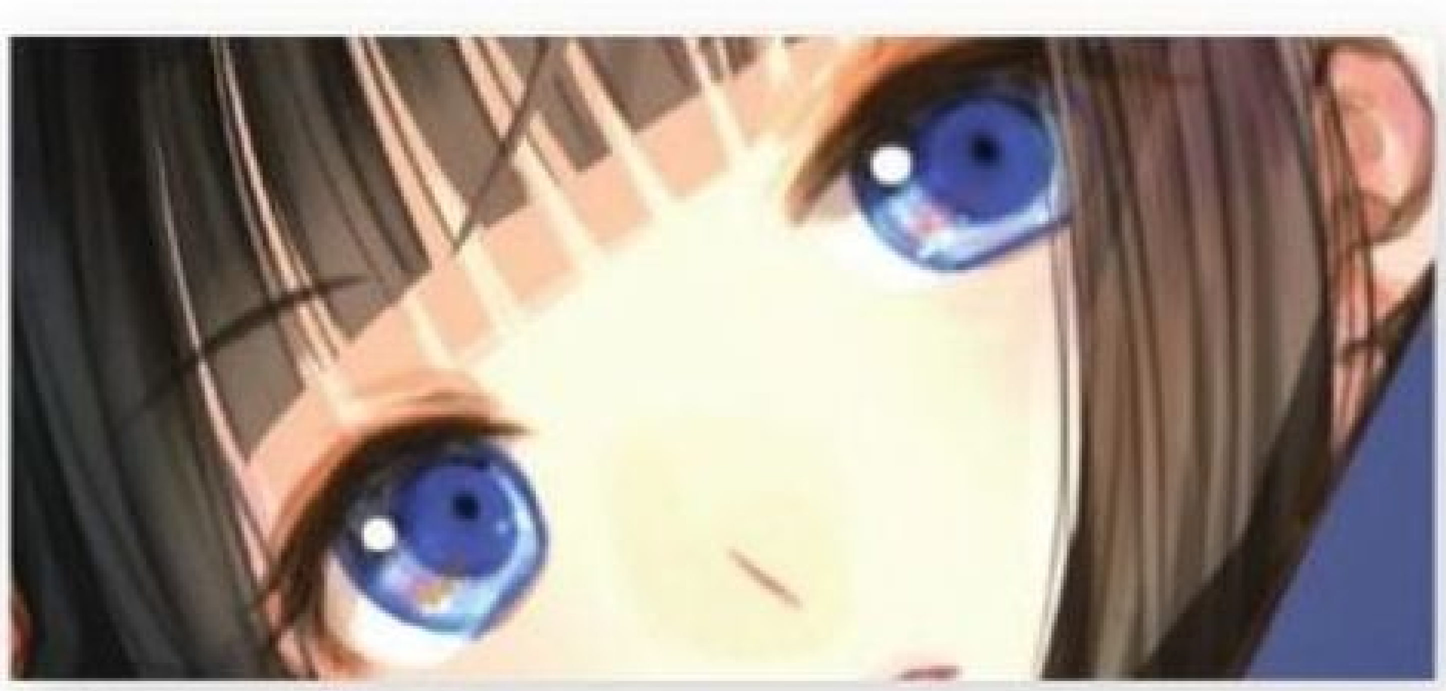
09

ちょっと気になったので瞳の加筆を行います。瞳下部にハイライトを描き足しました。顔はいちばん大事な部分なので、他を塗っている最中でも気になったら適宜修正・加筆をします。



①「レイヤー47」を作成しました


②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「2.4」、濃度「84」、間隔「31」に設定しました


修正前の状態です

→

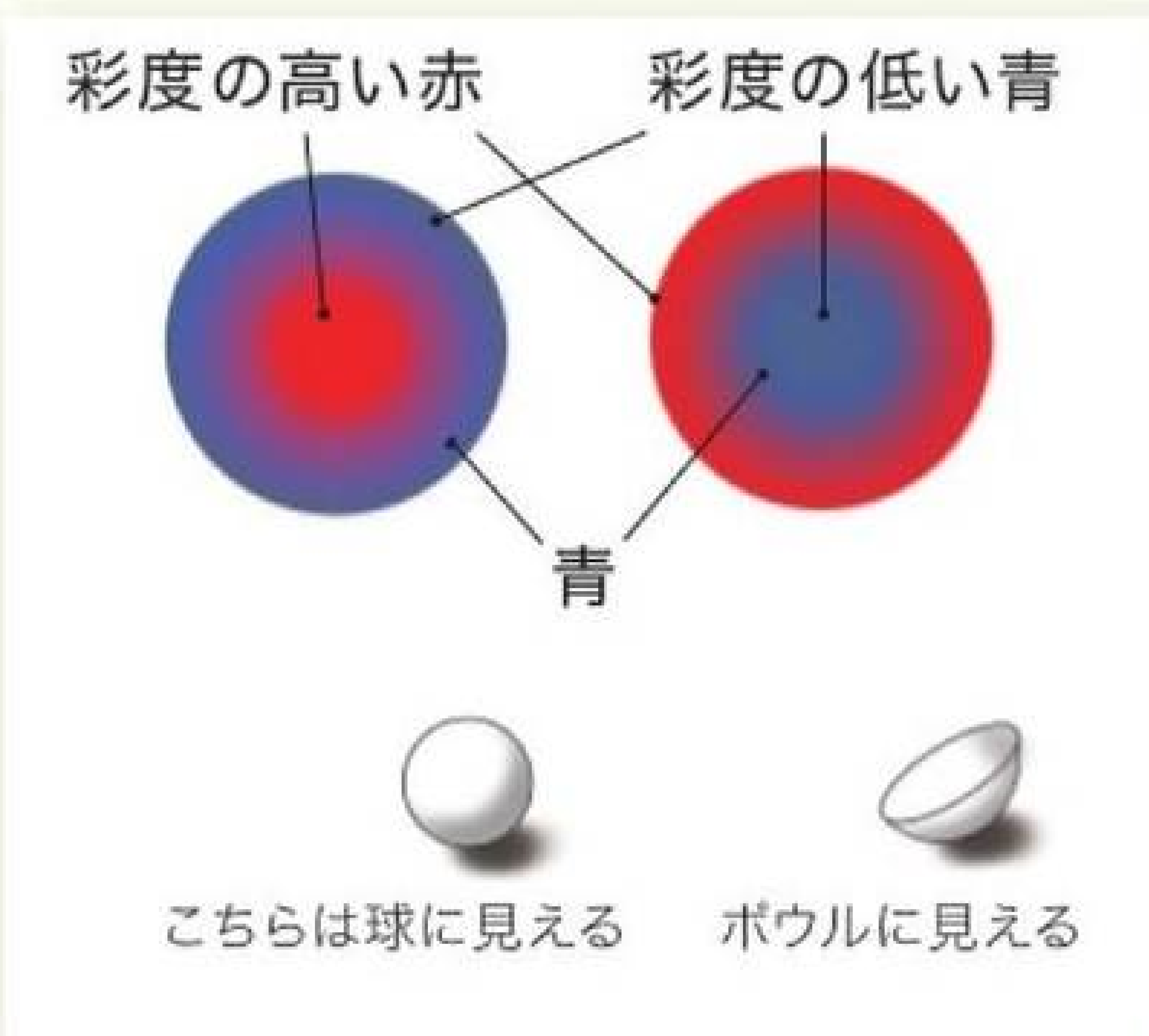

瞳孔と瞳の縁取りと、ハイライトを足しました

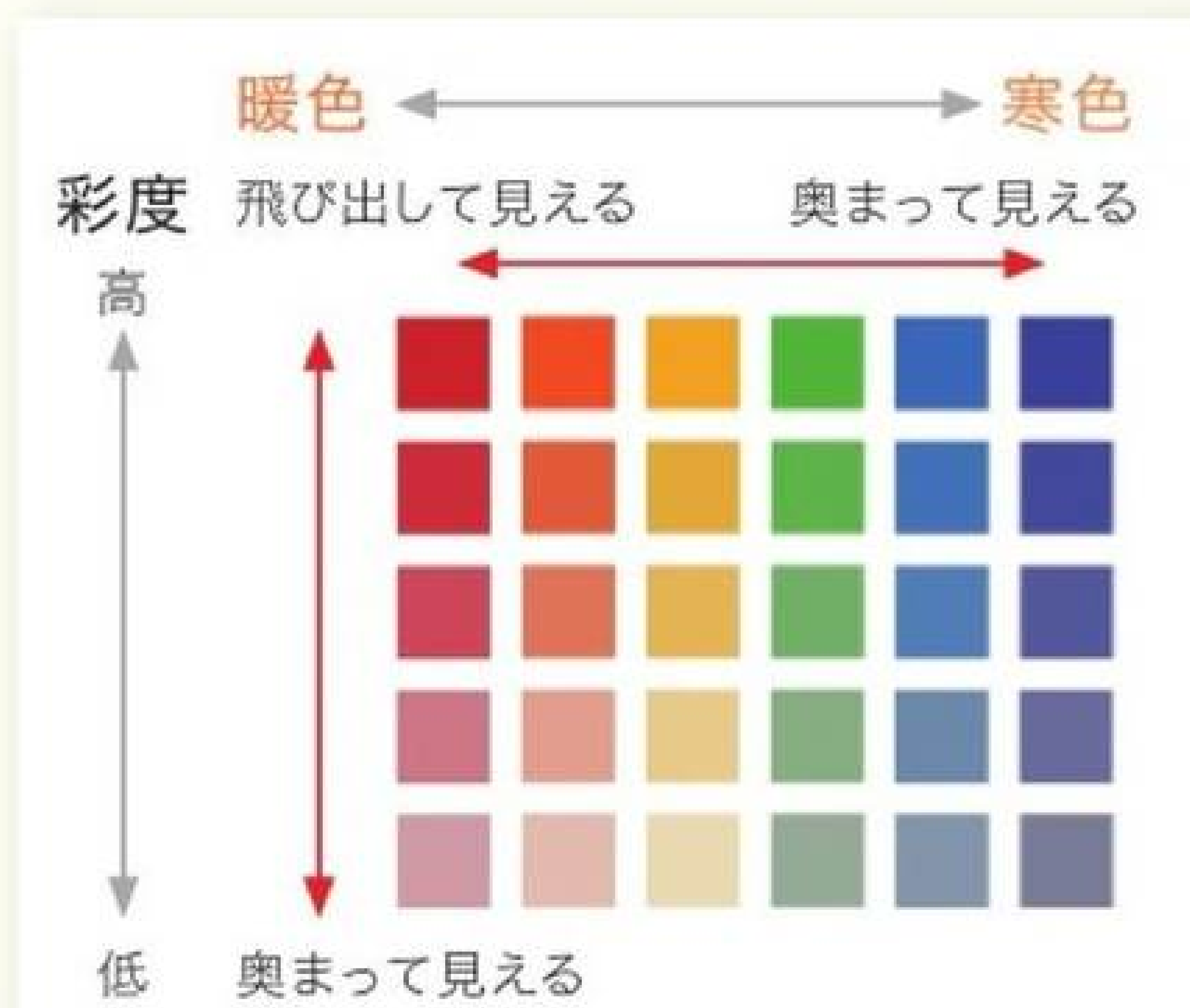
TECHNIQUE

色彩遠近法を取り入れた着彩

色彩遠近法とは赤・黄などの暖色系の色は、前に飛び出して見え（進出色）、青・緑などの寒色系の色は、奥に引っ込んでみえる（後退色）という性質を使った技法です。同じ色のなかでも、彩度・明度の高いものほど前に、彩度・明度の低いものは奥にあるように見える性質があります。
筆者は、固有色以外の差し色を塗るときはこの「色彩遠近法」を基本ルールにしています。

筆者の絵はピンクと青でまとめたものが多いですが、これも近景をピンク、遠景を青にすることで、イラスト全体の遠近感を強調しているのです。
色を塗るときに、こういった基本ルールを頭に入れておくと、カラフルなモチーフを描いても色がバラバラになりにくいです。とはいえ、縛られすぎても自由に色が塗れないので、頭の片隅に置いておくくらいで良いでしょう。





髪の毛に差し色を入れるときは、いちばん手前に出ているおでこ付近の髪には、ピンクやオレンジなど暖色系を入れ、中間には赤紫や緑、奥に回りこむ部分には青を入れています。

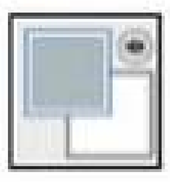


足と腕の着色

01 オーバーニーソックスを塗ります。少し水色をまぜた灰色で、布のシワ部分に色を入れます。



①「靴下と制服スカーフ」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「27.5」、濃度「84」、間隔「31」に設定しました



③オーバーニーソックスのしわを描き入れました

02 オーバーニーソックス部分の陰影を塗ります。



①「鉛筆」ツールの最大半径「18.2」、濃度「79」、間隔「22」に設定しました

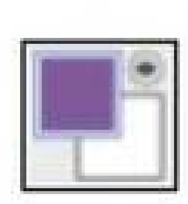


②おおまかに影を塗りました

03 スカーフにも、オーバーニーソックスと同じ色で影を描きます。少し水色を混ぜた灰色をメインに、紫色を使って陰影を描きます。



①「靴下と制服スカーフ」レイヤーを選択しました



②描画色は灰色、紫色の順に変更しました。「鉛筆」ツールを最大半径「57.7」、濃度「47」に設定しました



灰色を塗りました

→

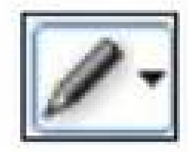


紫色を塗りました

04 ここでオーバーニーソックスの塗りを一時中断し、手足の塗りを再開します。顔と同じように、影部分に紫色を引き、その上から茶色を薄く引きます。ひじ部分には、赤色を薄く塗り込みます。



①「少女肌」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「42.6」、濃度「25」、間隔「22」に設定しました。描画色を適宜設定しました



紫、茶色の順で影の部分に色を引きます



ひじを少し赤くしました。関節を赤くすることでかわいらしさがでます

05 フトモモ部分は、やわらかさを出すために、色と色の境目は「ぼかし」ツールを使ってぼかしています。



「ぼかし」ツールを最大半径「13.9」、最小半径「5」、濃度「86」、ぼかし強度「99」、間隔「25」で設定しました



TECHNIQUE

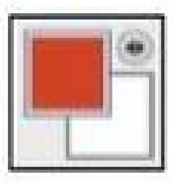
影には紫や青色を使う

影部分にはなるべく「真っ黒」は使わず、暗めの紫や青色を使うようにしています。「灰色」もなるべく使わず、少しだけ他の色を混ぜ、彩度を上げて使います。全体的に透明感のある色合いを保つためです。ただし黒髪など、固有色として黒が使われている場合は例外です。

06 「少女肌」レイヤーを複製し、「エアーブラシ」ツールで太ももに影を入れます。



①「少女肌」レイヤーを複製し、影を付けた後に不透明度を「41%」に下げました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「223.6」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



③「ナビゲータ」パレットでキャンパスを反転表示します



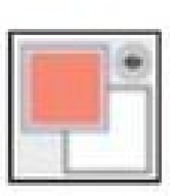
④「少女肌」複製レイヤーにオレンジで影を付けました

↓



⑤反転表示を元に戻し、不透明度を下げました

07 元の「少女肌」レイヤーと結合します。結合した「少女肌」レイヤーの太もも部分にオレンジ色を薄く塗り重ねます。



描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「77.8」、濃度「37」、間隔「15」に設定しました

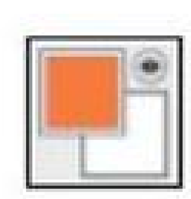


複製レイヤーの結合後、薄いオレンジを重ねます

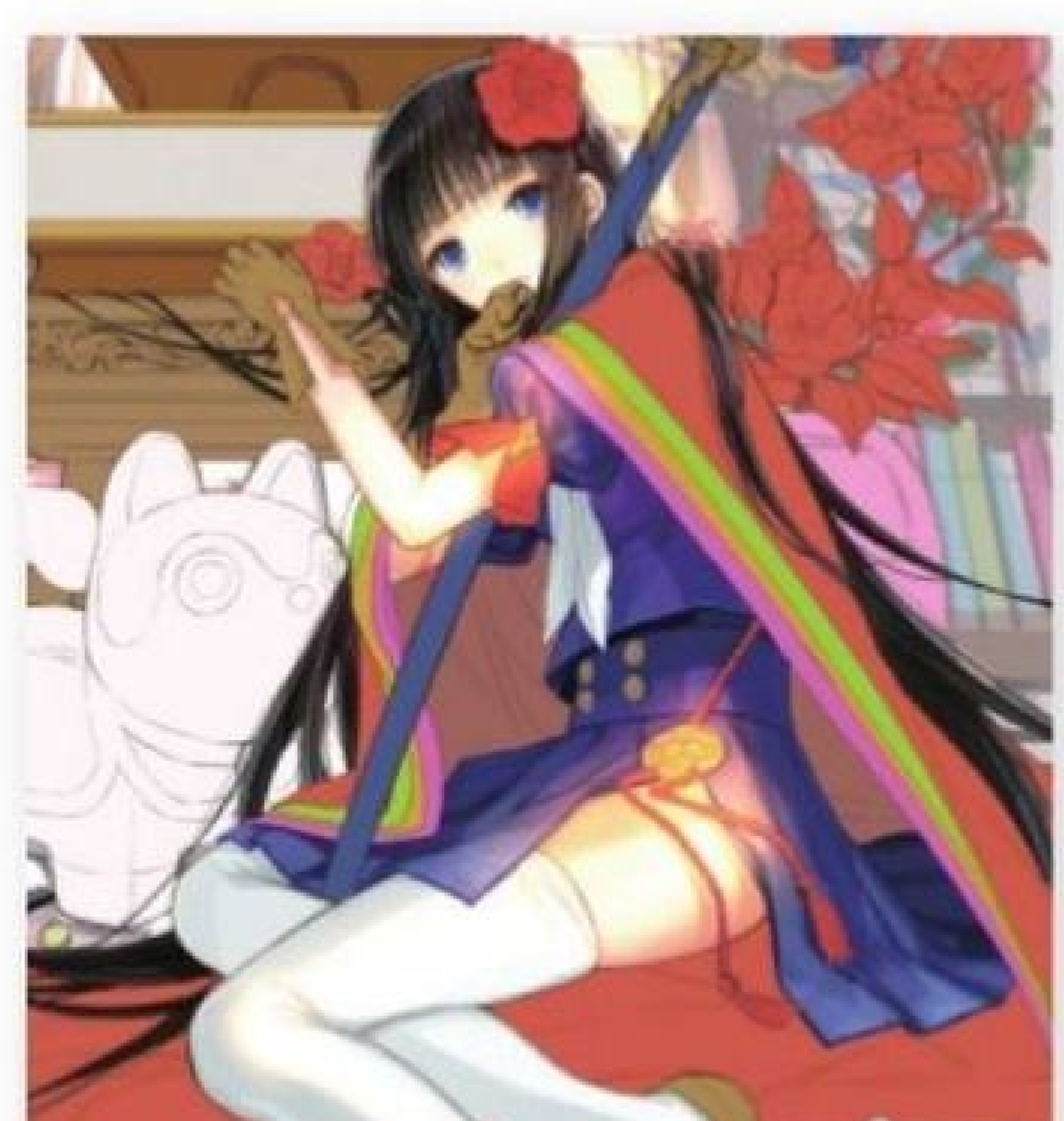
08 「少女」フォルダの一番上に「加算」レイヤーを新規作成し、太もも部分にオレンジの光を入れます。光を入れたら不透明度を18%に下げます。



①「レイヤー49」を作成し、合成モードを「加算」に変更しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「304.0」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



左膝と顔、腕にも同じように光を入れ、不透明度を下げます

09

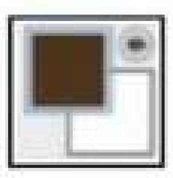
皮手袋を塗ります。皮の質感を出すために、肌や服より筆のタッチを多めに残すよう心がけています。ここでも、影部分に紫色を薄く引きます。



①「金属パーツと手袋と靴」レイヤーを選択します



②「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「15.3」、濃度「81」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました



④質感が出るようにしわや影を描き入れます

↓



⑤影の部分には薄く紫を引きます

10

色が濃すぎると感じたので、「フィルタ」メニュー→「色調補正」→「明るさ・コントラスト」で少し明るく調整します。



「コントラスト」を「15」に調整しました



↓

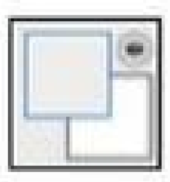


11

オーバーニーソックスの塗りに戻ります。肌部分から「スポイト」ツールで色をとり、オーバーニーソックス部分に薄くのせ、「エアーブラシ」ツールで影とハイライトの境目に中間色を塗り、柔らかさを出します。



①「靴下と制服スカーフ」レイヤーを選択します

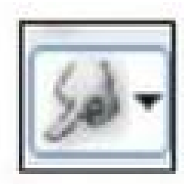


②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「233.6」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



12

指先「拡散」ツールを使い、ヒザ付近のシワの影色を、左右へ引っ張ります。



①「拡散」ツールを最大半径を「81.2」、最小半径「50」、濃度「100」、間隔「20」で設定しました



→

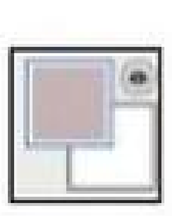


13

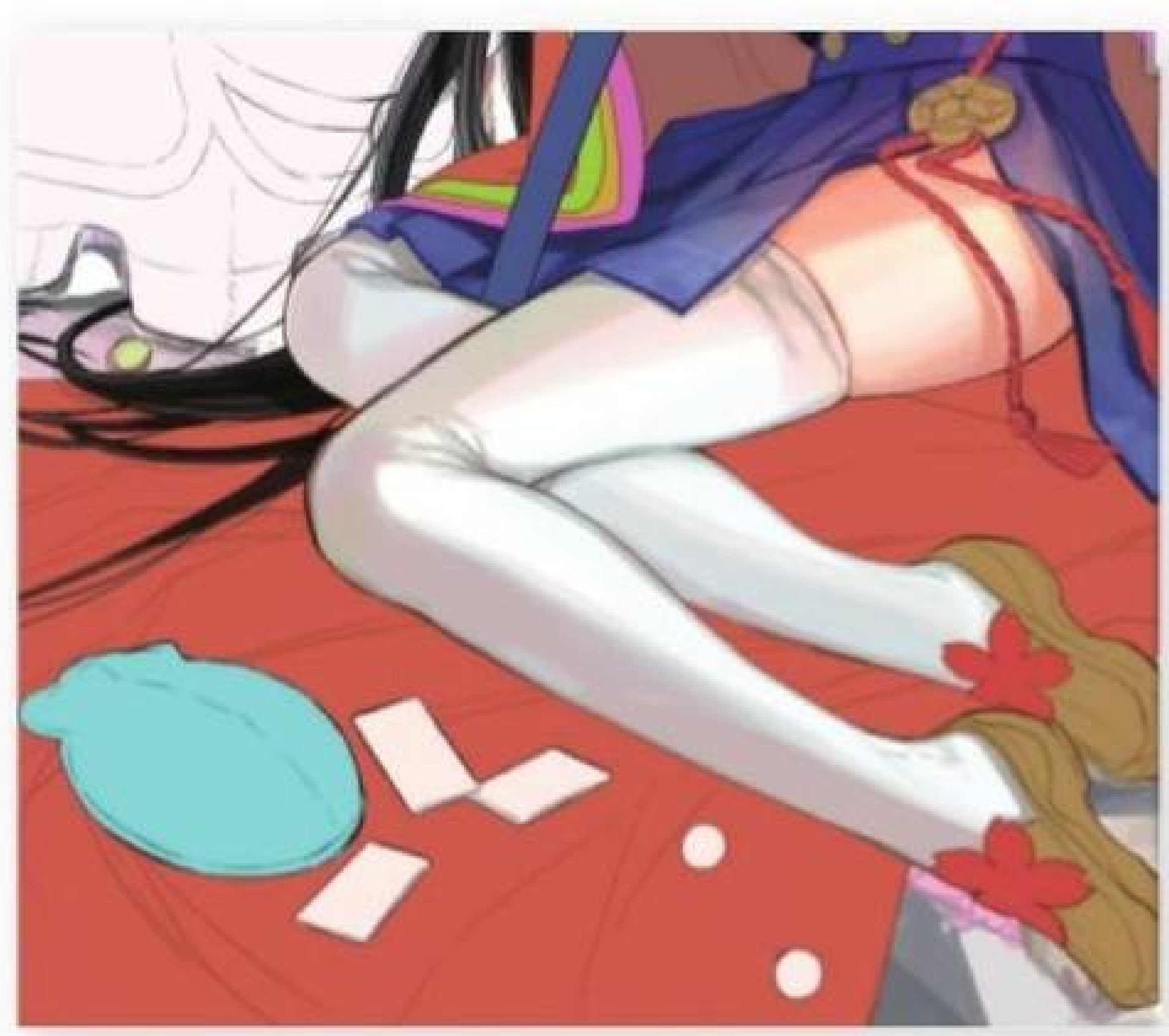
ほんの少し赤のまじった灰色を、足の影部分に入れます。なぜ赤を混ぜるかというと、下に引かれている羽織が赤色なので、その色が反射して映り込んでいる、というイメージです。



①「エアーブラシ」ツールを最大半径「18.2」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



②描画色を設定しました

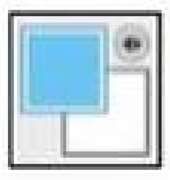


14

「少女」フォルダーの一番上に加算レイヤーを新規作成し、足部分に水色の光を入れます。



①「加算」レイヤーを作成しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「233.6」、濃度「3」、間隔「6」に設定しました



15

「加算レイヤー」の不透明度を30%に下げ、「少女加筆-加算」レイヤーへ結合します。



「レイヤー51」を「少女加筆-加算」レイヤーに結合しました



16

右足の輪郭を「消しゴム」ツールで削り、少し細めにしました。



②「少女加筆1」レイヤーのレイヤーリンクをオンにしました

①「少女線画1」レイヤー選択しました



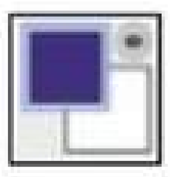
17

靴を塗ります。紫色と茶色で陰影を描いていきます。靴表面の細かい凹凸を、こげ茶色で強調させます。





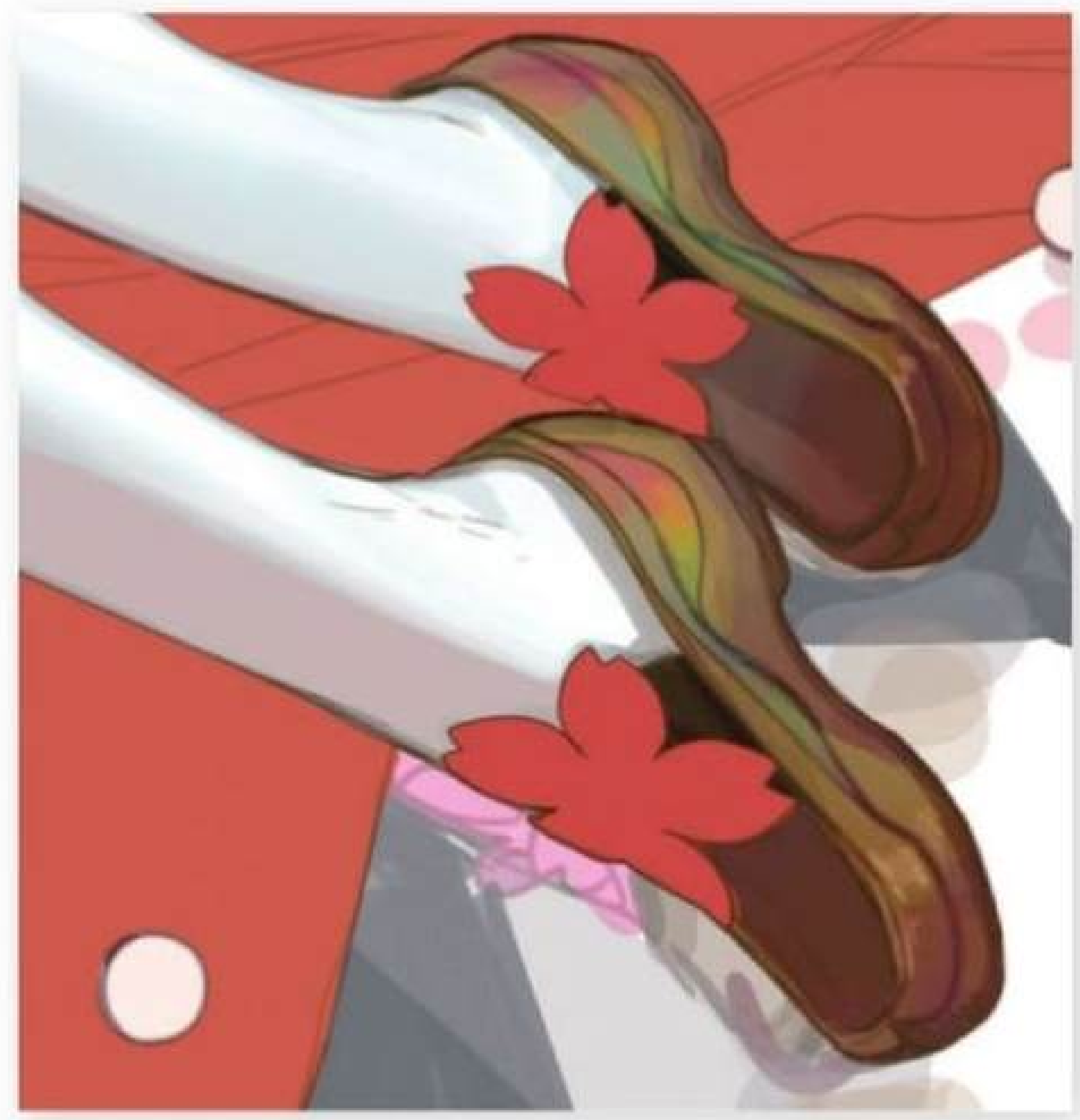
①「金属パーツと手袋と靴」レイヤーを選択します

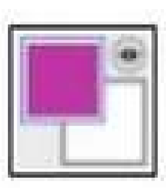


②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「42.6」、濃度「45」、間隔「15」に設定しました

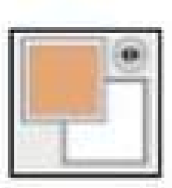
18

凹凸の内側に、「鉛筆」ツールで虹のグラデーションになるように1色ずつ薄く描き入れ、さらに靴のハイライトを入れます。我ながら不思議なデザインの靴になりました。





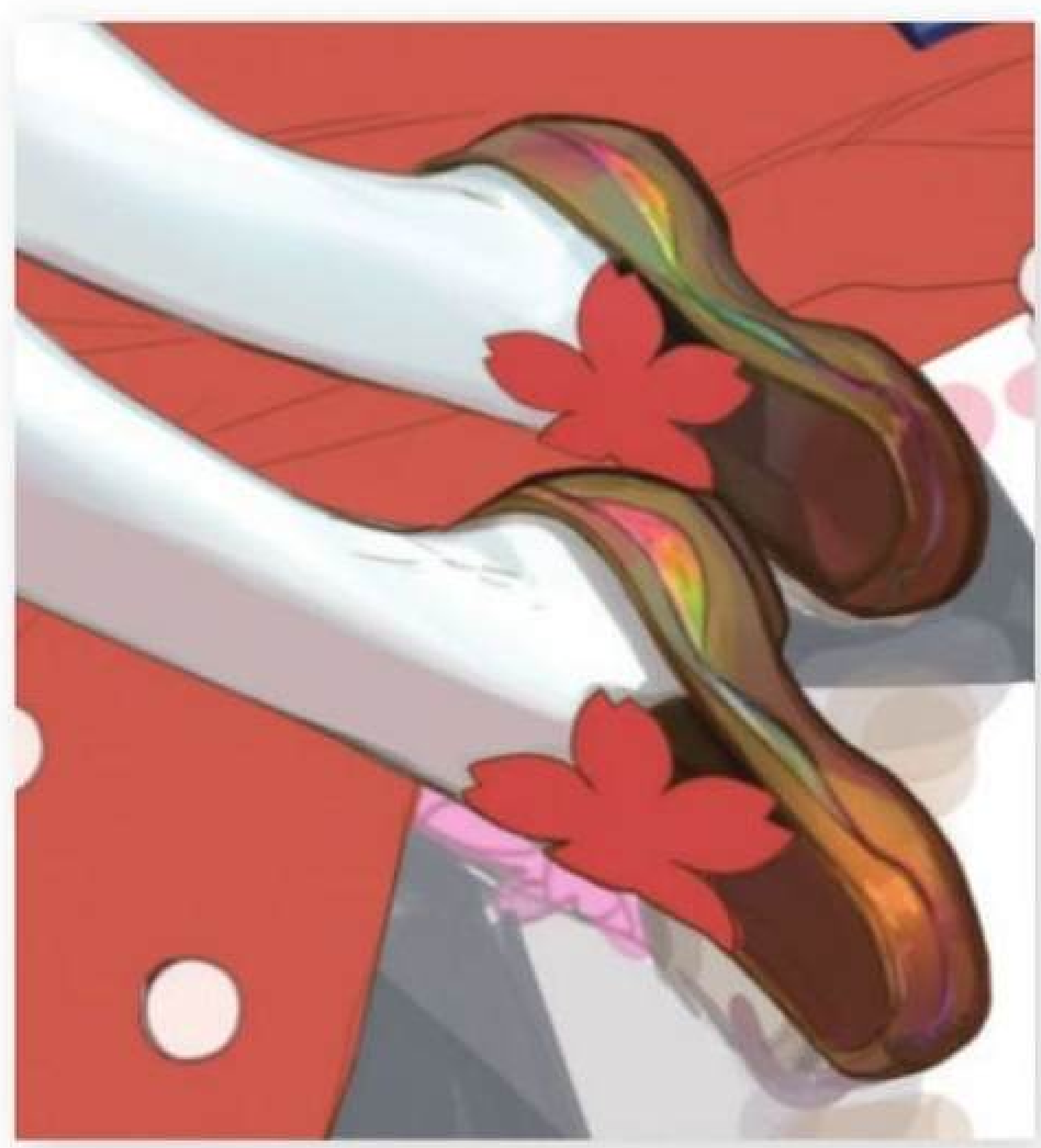
①グラデーションは各描画色ごとに設定します。「鉛筆」ツールを最大半径「16.8」、濃度「47」、間隔「15」に設定しました

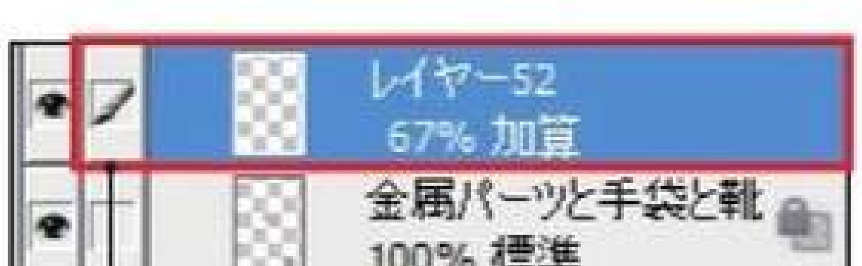


②ハイライトの描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「7.8」、濃度「86」、間隔「15」に設定しました

19

「金属パーツと手袋と靴」レイヤーのすぐ上に「加算レイヤー」を新規作成し、ハイライトを追加します。

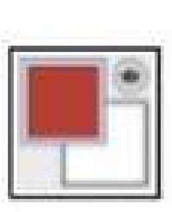




①「加算レイヤー」を作成し、不透明度を「67%」に設定しました



②「エアーブラシ」ツールを最大半径「168.3」、濃度「3」間隔「6」に設定しました



③描画色を設定しました

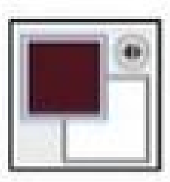
羽織の着色

01

羽織の内側を塗ります。まずはワインレッドで羽織の内側を塗りつぶします。一応羽織という設定なのにレイヤー名が「マント」とか、適当ですね……。レイヤー名は普段はもっと適当です。



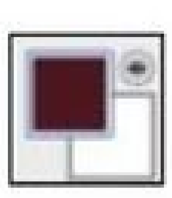
①「マント裏地」レイヤーを選択しました


②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「8.9」、濃度「5」、間隔「15」に設定しました



02

「透明水彩」ツールで布の流れに沿って陰影を描き込みます。塗る範囲が広い部分には「透明水彩」ツールを使います。「鉛筆」ツールにくらべてまろやかな塗りができます。布の起伏、流れ、起伏によってできる陰影に気を付けながら描き込んでいきます。


描画色を設定しました。「透明水彩」ツールを最大半径「17.2」、濃度「18」、のばし効果「72」、ぼかし効果「46」、影響距離「87」、間隔「26」に設定しました



03

「マント」レイヤーのすぐ上に「加算」レイヤーを作成します。赤でハイライト部分を描き入れ、ハイライト部分を指先「拡散」ツールでのばします。

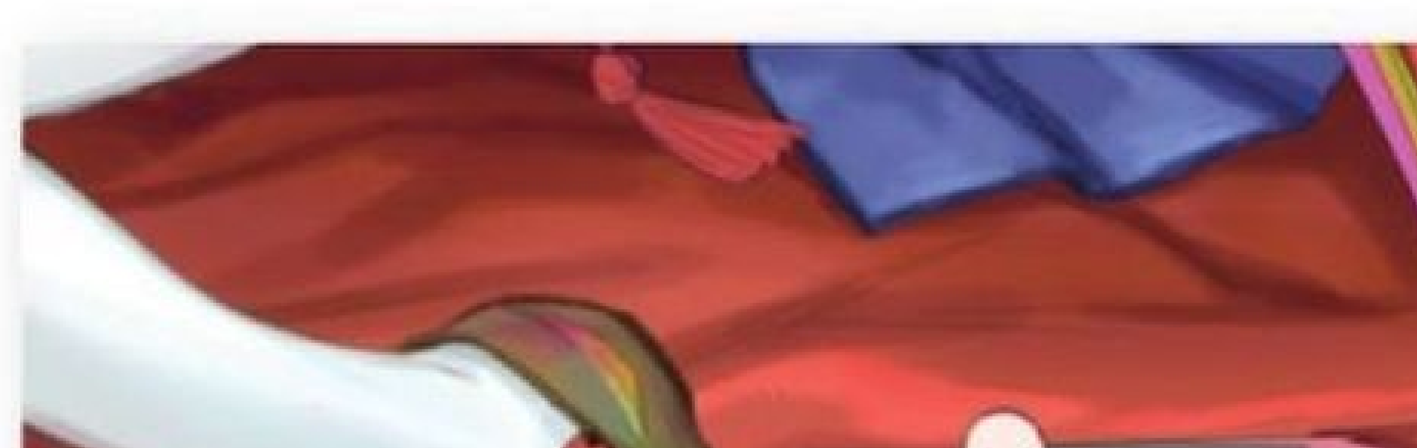


①「加算レイヤー」を作成しました


③「指先」ツールを選択しました


②「透明水彩」ツールでハイライト部分を描きました

→


④ハイライト部分をのばしました

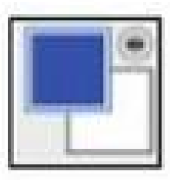
04

着物の布地は、若干光沢があるのでほんの少し映り込みを描きます。スカートの青色、肌の色などが映り込んでいるところです。





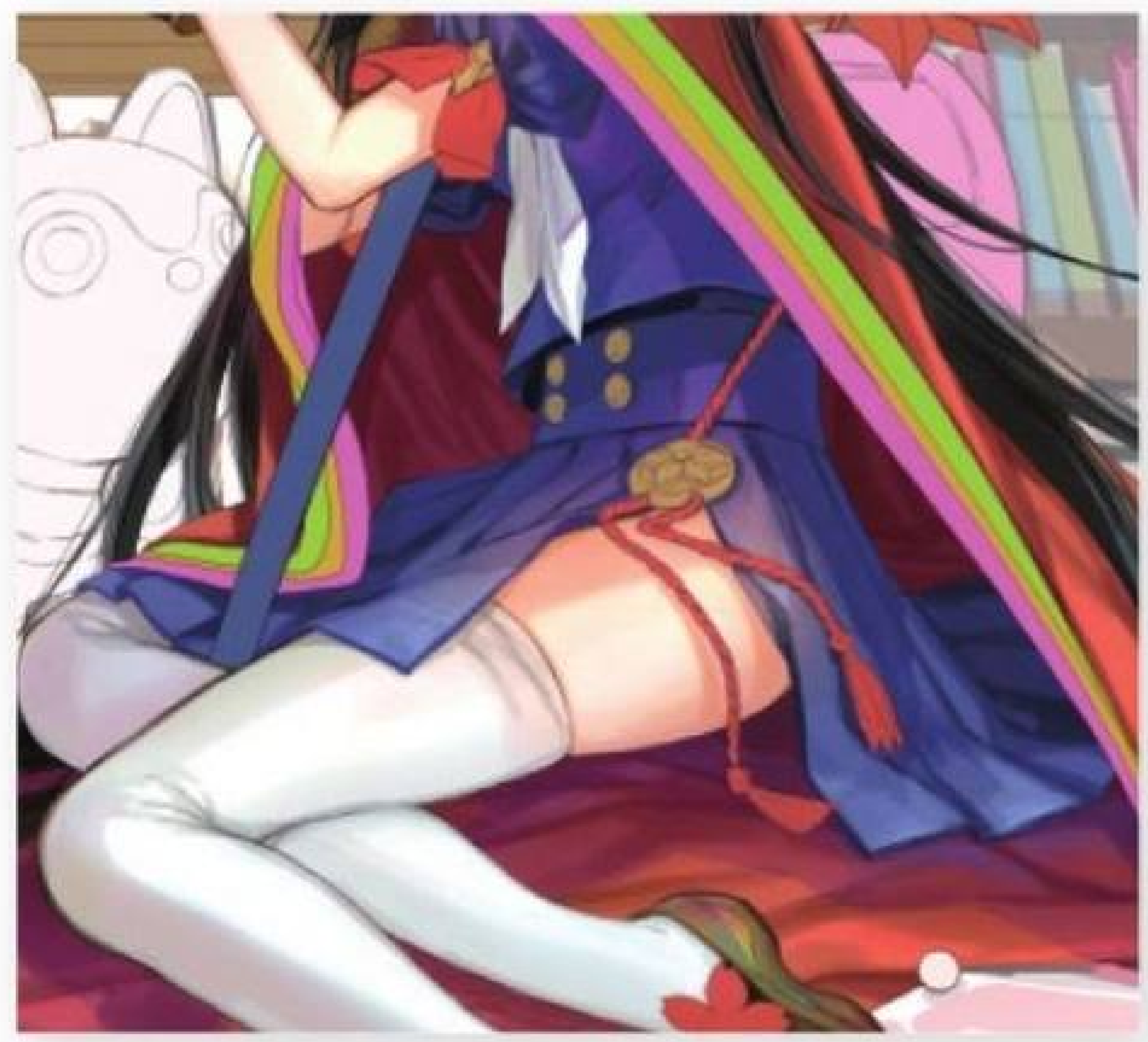
①「マント」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「42.6」、濃度「51」、間隔「15」に設定しました

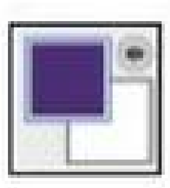
05

羽織の内側に、薄く紫色の影を入れます。





①「鉛筆」ツールを最大半径「143.1」、濃度「51」、間隔「15」に設定しました



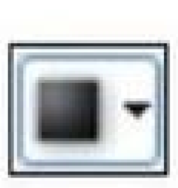
②描画色を設定しました

06

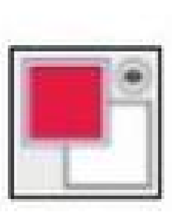
羽織の赤みが足りないと感じたので、「マント」レイヤーを複製し、赤色で塗りつぶします。塗りつぶしたレイヤーを、「オーバーレイ」モードにし、不透明度を27%に下げます。先ほどより赤みが増しました。



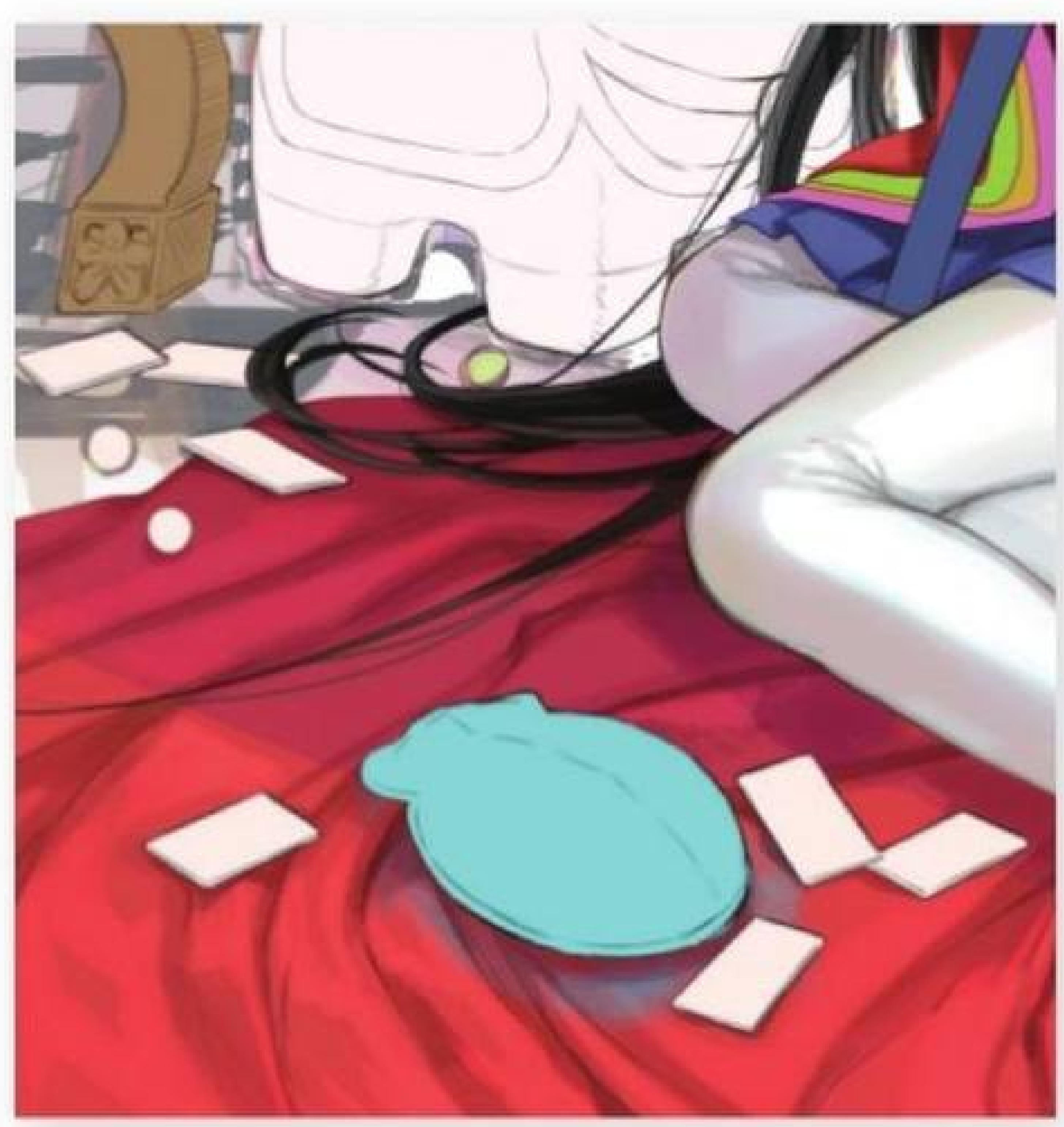
①「マント」レイヤーを複製し、「オーバーレイ」モードにしました



②「矩形塗りつぶし」ツールを選択し、不透明度「100」に設定しました



③描画色を設定しました



④羽織の赤みが増しました。「鉛筆」ツールで金魚の浮きおもちゃの映り込みも描写しました

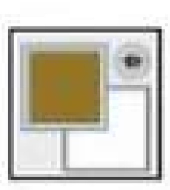
07 羽織は図説するとこんな感じです。実際に重ね着しているわけではなく、袖の重ね布はダミーです。羽織というより和風のローブに近い構造ですね……。ちなみに柄は裏地にも入っています。



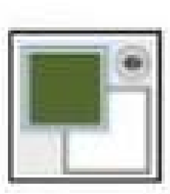
08 羽織の重ね布を塗ります。影を描きつつ、織目をイメージしたタッチを入れていきます。



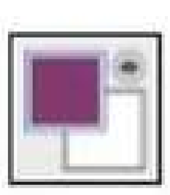
①「マント重ね布3」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「18.6」、濃度「58」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「37.6」、濃度「58」、間隔「15」に設定しました



④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「10.1」、濃度「30」、間隔「15」に設定しました

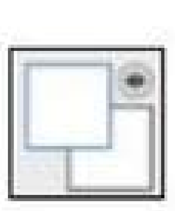


⑤それぞれの色で羽織の重なり部分の織目を描きました

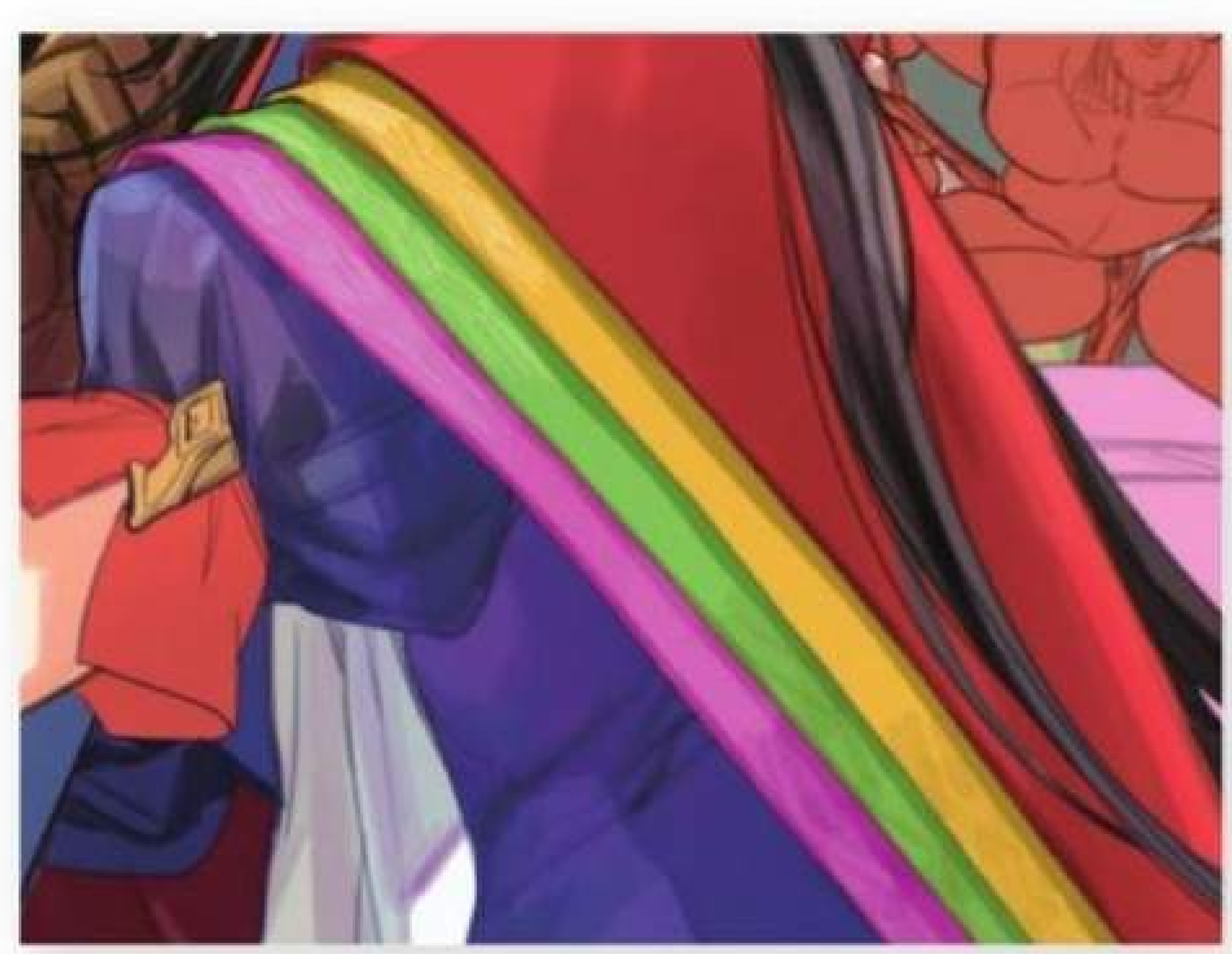
09 ハイライト部分にも、白で同じタッチを入れています。



①「鉛筆」ツールを最大半径「10.1」、濃度「30」、間隔「15」に設定しました



②描画色を設定しました



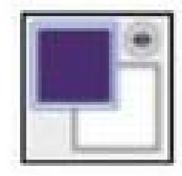
ハイライトを描きました

10 「マント重ね布1」レイヤー～「マント重ね布3」レイヤーを結合します。



レイヤーを「マント重ね布3」に結合しました

11 羽織の表側の影に合わせて、重ね布にも影を描き入れます。



描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「72.8」、濃度「33」、間隔「15」に設定しました



→



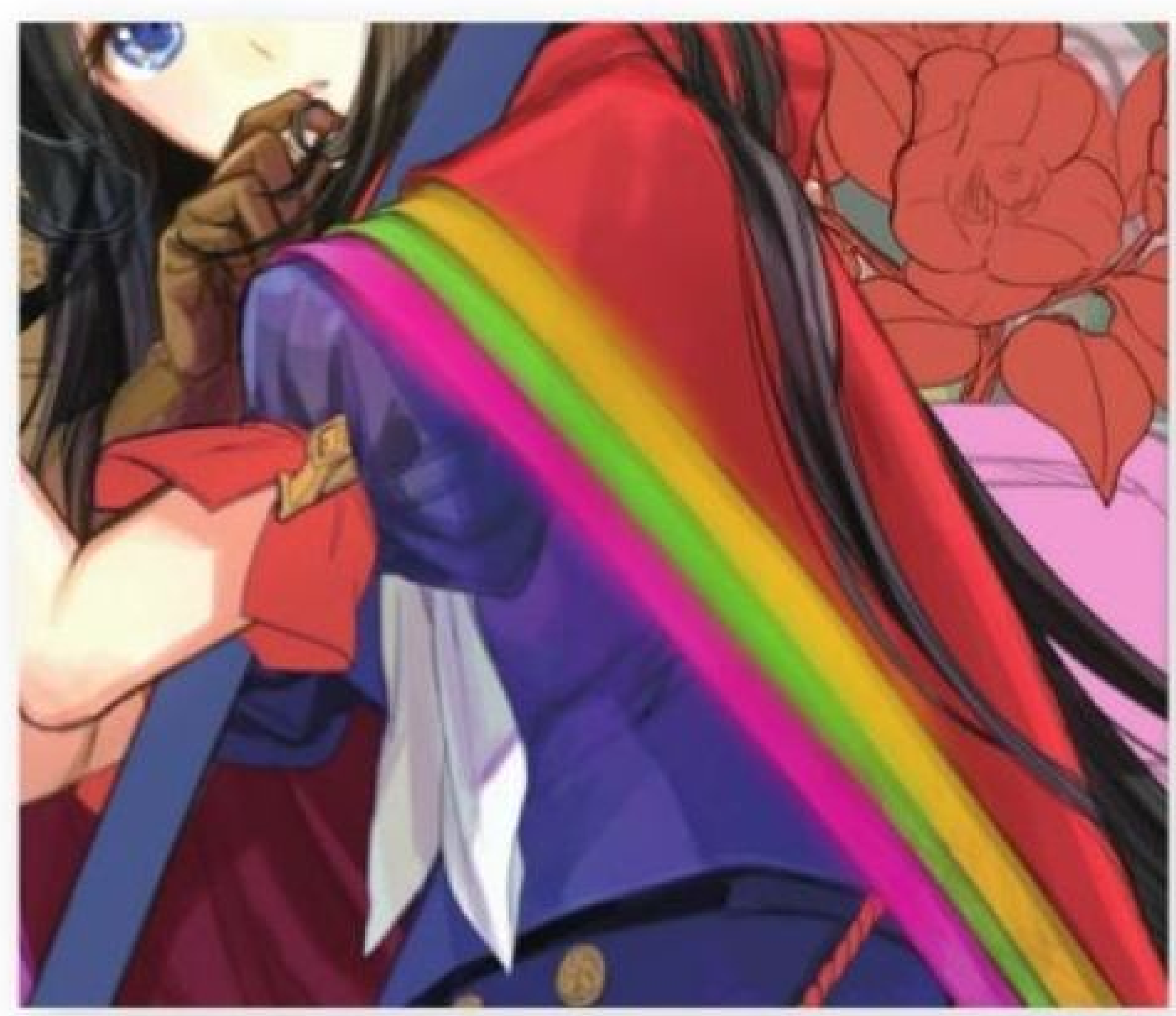
12 レイヤーを新規作成し、(新規作成する場所は「マント重ね布3」レイヤーと「マント線画」レイヤーより上)重ね布の上に、ピンク、緑、黄色をそれぞれ「エアーブラシ」ツールでのせます。



①「レイヤー54」を作成しました



②「エアーブラシ」ツールを最大半径「92.9」、濃度「19」、間隔「20」に設定しました



13 「レイヤー54」の不透明度を「47%」に下げます。布と布の境界線が柔らかくなり、さらに彩度も増しました。



「レイヤー54」を作成し、不透明度を「47」に調整しました

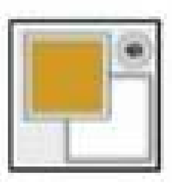


金属パーツの着色

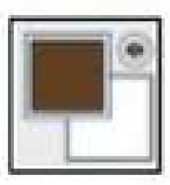
01 金属のパーツを塗り込んでいきます。ベースカラーはくすんだ黄色で塗り、次に黄土色でざっくりと陰影を描きます。



①「金属パーツと手袋と靴」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「62.7」、濃度「19」、間隔「15」に設定しました



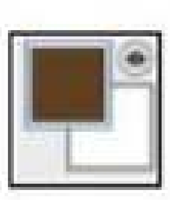
③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「15.3」、濃度「55」、間隔「15」に設定しました



↓



02 スリットの装飾やスカートのボタン、刀の柄の金属部分も、同じ質感なので同時に塗っていきます。



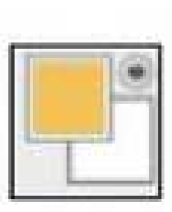
描画色を設定しました。陰影は「鉛筆」ツールを最大半径「6.4」、濃度「93」、間隔「15」で描きました



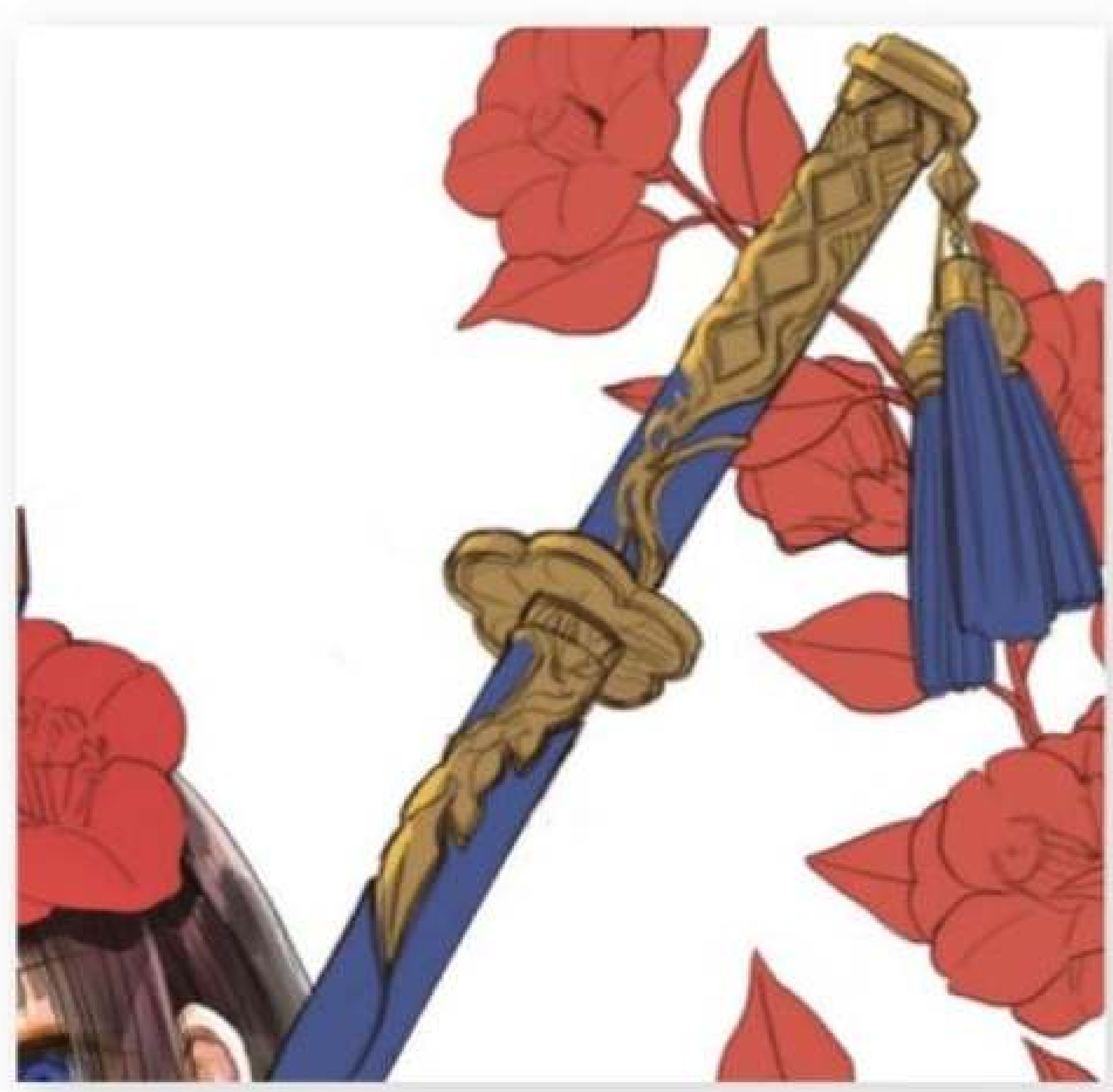
03 刀部分を描きます。最も強い光源は後ろの窓からの光なので、左側にハイライトを強めに入れます。



①「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「9.7」、濃度「93」、間隔「15」に設定しました



②描画色を設定しました



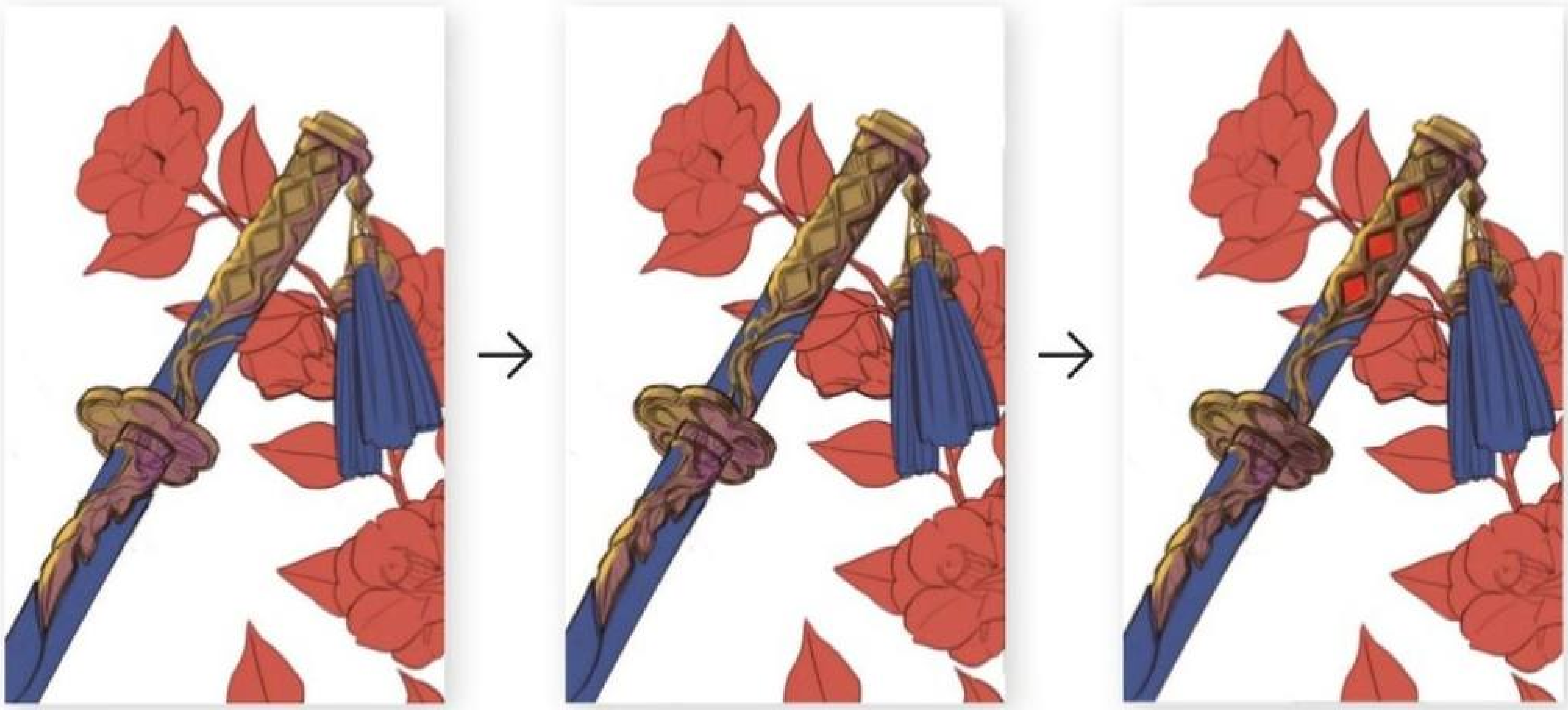
04

金属でも陰影部分には紫色を使用します。こげ茶や紺色で、柄の凹凸を強調させます。刀の柄の一部に赤色を塗ります。その周りにも少し赤色を入れ、金属に映り込んでいるような印象にします。

①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「14.1」、濃度「60」、間隔「15」に設定しました

②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「3.6」、濃度「84」、間隔「15」に設定しました

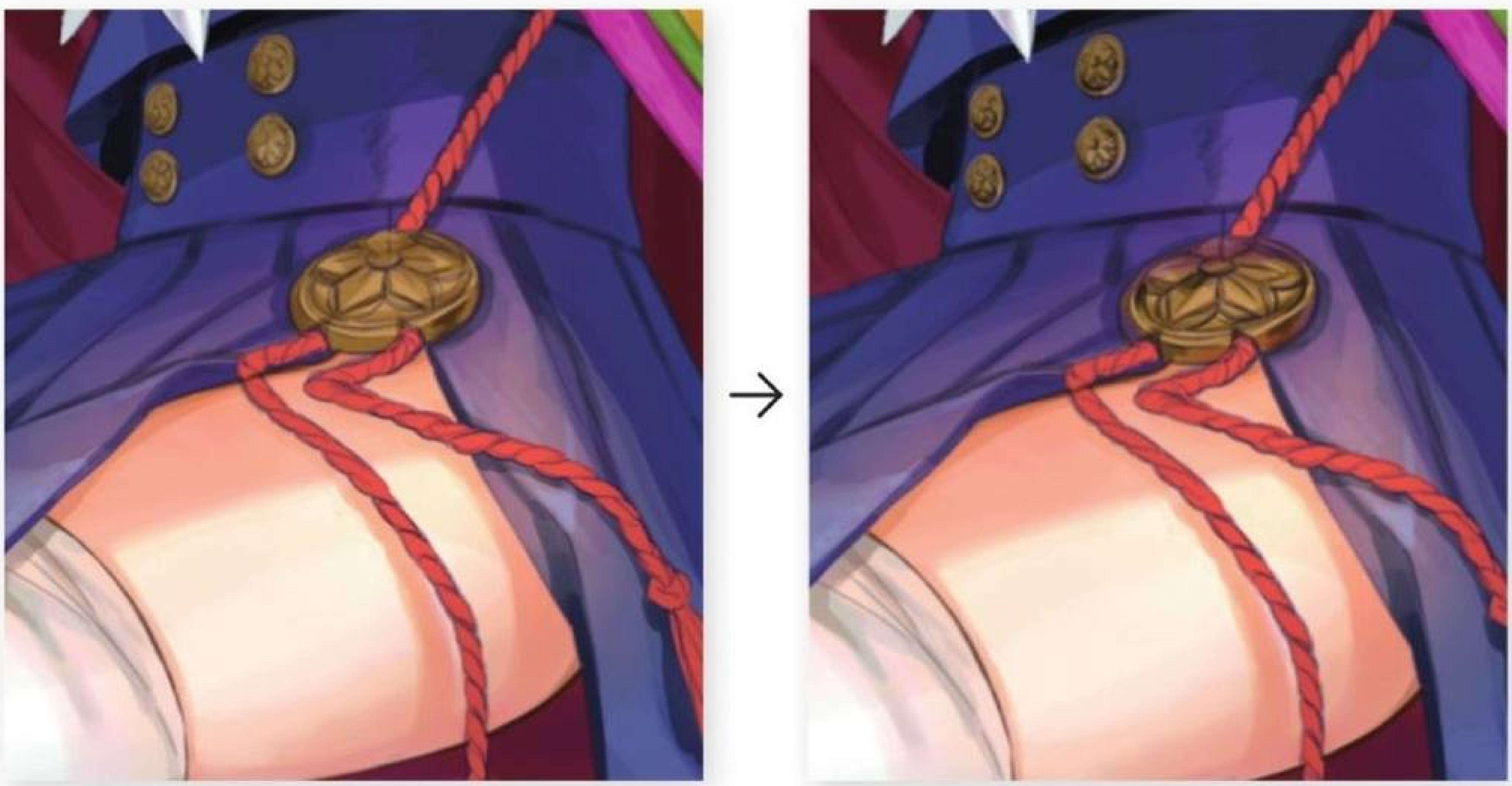
③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「5.1」、濃度「85」、間隔「15」に設定しました



05

スリットの飾りの金属部分も塗り進めます。紺で制服の映り込みを、赤でひもの映り込みを加えます。

「鉛筆」ツールを選択しました

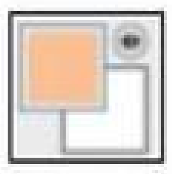


06

加算レイヤーを新規作成します。金属のハイライト部分に「エアーブラシ」ツールで淡く光を描き入れます。同じレイヤーで、鋭いハイライトを「鉛筆」ツールで点を描くように入れていきます。特に明るい面は光で塗りつぶします。



①加算レイヤーを新規作成し、「金属光沢」と名前を付けました


②ハイライトは明るいオレンジで塗ります

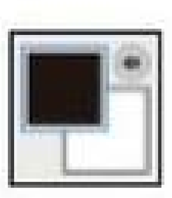


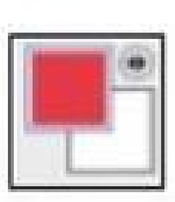


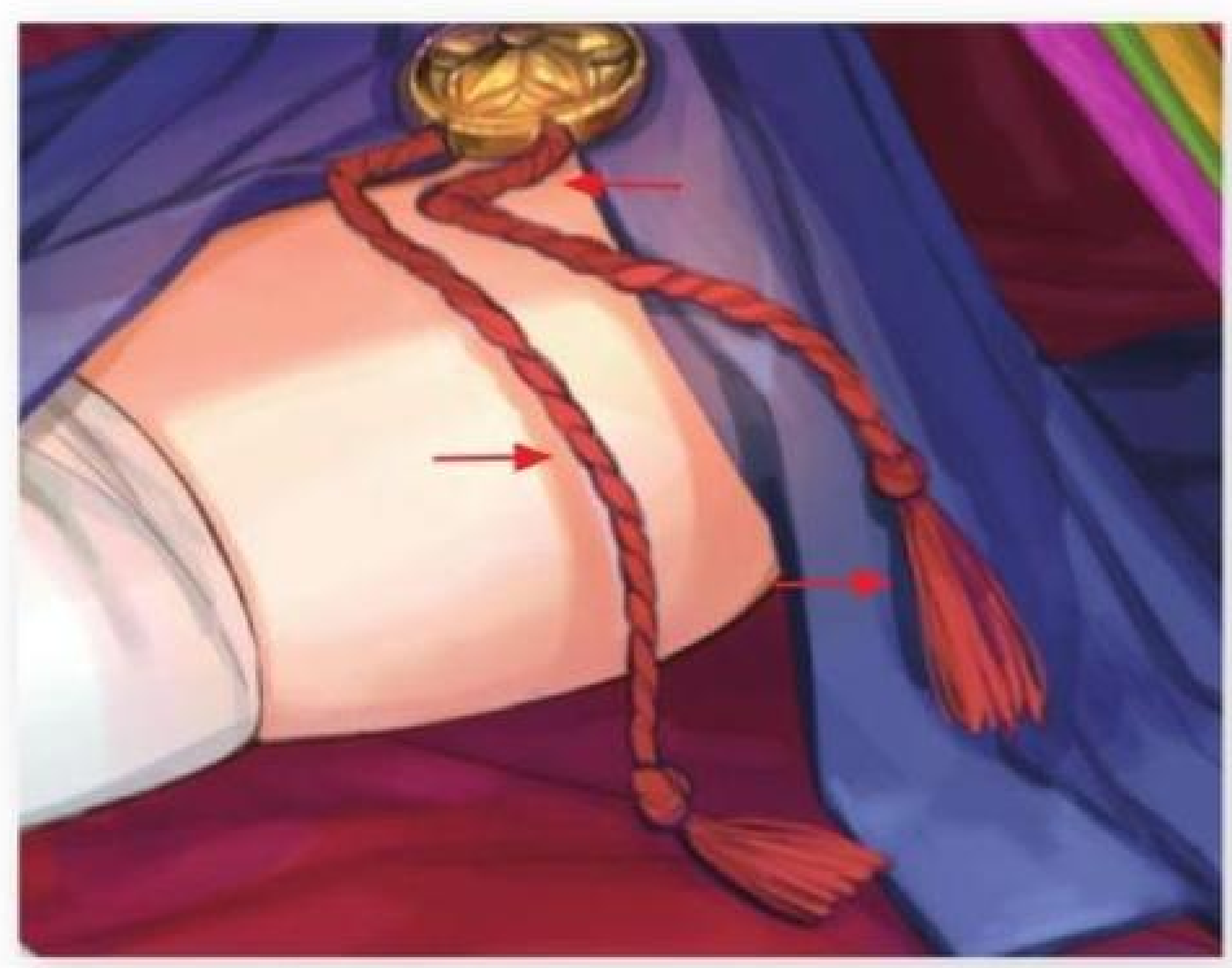


07

スリットの飾り紐の輪郭が弱いと感じたので、「少女加筆1」レイヤー上に輪郭とハイライト部分を描き足します。


①飾り紐の輪郭を加筆します。「鉛筆」ツールを最大半径「5.5」、濃度「76」、間隔「15」に設定しました


②飾り紐のハイライトを加筆します。「鉛筆」ツールを最大半径「5.9」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



TECHNIQUE

金属パーツの質感の描き方

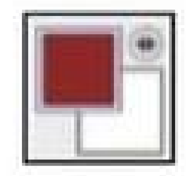
金属は、他の質感のものに比べてハイライトがギュッと強く入ります。新しく鋳造された硬貨のような、ピカピカの金属は近くの物体の映り込みも強いです。逆に布、肌などにはハイライトはぼんやりと、柔らかく入ります。近くの物体の映り込みも、ほんのちょっとです（ニスを塗った木材など、例外もあります）。このようにハイライトの入れ方、映り込みの入れ方で異なる質感を描き分けることができます。

キャラクターまわりの小物の着色

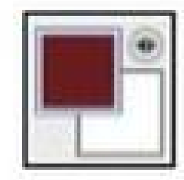
01 頭の椿飾りを塗ります。まずは中央のくぼみに暗めの赤を塗り、同じような色で花弁の質感を描き込みます。手前側の花弁に、彩度の高い赤を塗ります。



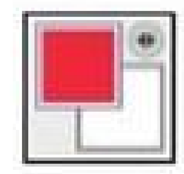
①「赤パーツ」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「77.8」、濃度「19」、間隔「77」に設定しました



④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「7.4」、濃度「69」、間隔「15」に設定しました



⑥描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「37.6」、濃度「69」、間隔「15」に設定しました



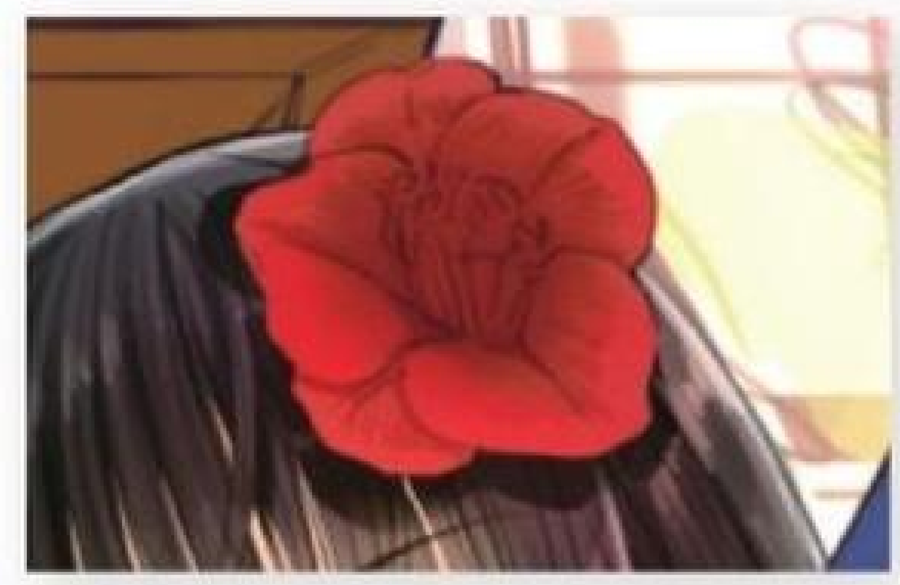
③中央のくぼみを塗りました

→



⑤質感を描き入れました

→



⑦手前の花弁を塗りました

02 鉛筆のタッチを生かしつつ、雄しべ・雌しべ部分を描き入れます。



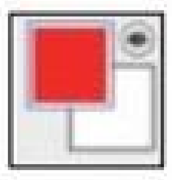
→



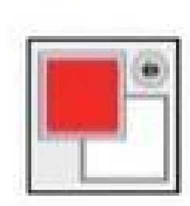
→



03 椿の線画と「赤パーツ」レイヤーよりも上にレイヤーを新規作成し、彩度の高い赤を塗ります。レイヤーの不透明度を「60%」に下げ、「少女加筆1」にレイヤーを結合させます。そして、線画にかぶせるように花弁のフチを塗ります。



①彩度の高い赤で花弁を塗ります。「エアーブラシ」ツールを最大半径「228.6」、濃度「19」、間隔「77」に設定しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「4.1」、濃度「67」、間隔「15」に設定しました



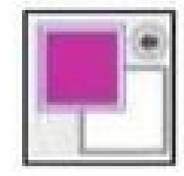
③椿の境界がとろけるような、柔らかい印象になりました

04

刀部分を塗り進めます。柄の先についているのは、太めの糸が何本も集まってできた飾りです。糸の密集感が出るよう鉛筆のタッチを生かしつつ、塗っていきます。窓からの光源なので、左側は特に明るい色を塗ります。



①「少女加筆1」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「8」、濃度「97」、間隔「15」に設定しました



05

鞘を塗ります。窓から光が差し込んでいる設定なので、左側が一番明るくなります。また、鞘は楕円筒なので、右側からも回り込むように光がきています。



「刀」レイヤーを選択しました

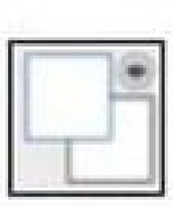


06

「刀線画」レイヤーを選択し、鞘の左側のみ、線画を白色に変更します。より強く光が当たっている印象になりました。続けて「刀」レイヤーを選択し、タッチを強めに出しながら柄部分を塗ります。



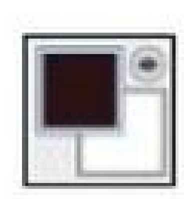
①「刀線画」レイヤーを選択しました



②線画を白に変更しました



③「刀」レイヤーを選択しました



④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「13」、濃度「63」、間隔「15」に設定しました



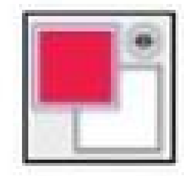
犬張子の着色

01

犬張子を塗ります。ほっぺや手足のカドなど、張りだしている箇所にはピンク色、回り込む場所や影の部分には青や紫を塗ります。濃度を後から調整できるよう、「犬張子」レイヤーを複製して塗っていきます。



①「犬張子」レイヤーを複製し、複製したレイヤーに色を塗っていきます



②描画色を適宜変更しながら塗ります。「鉛筆」ツールを最大半径「62.5」、濃度「55」、間隔「15」に設定しました

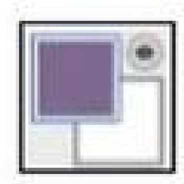


02

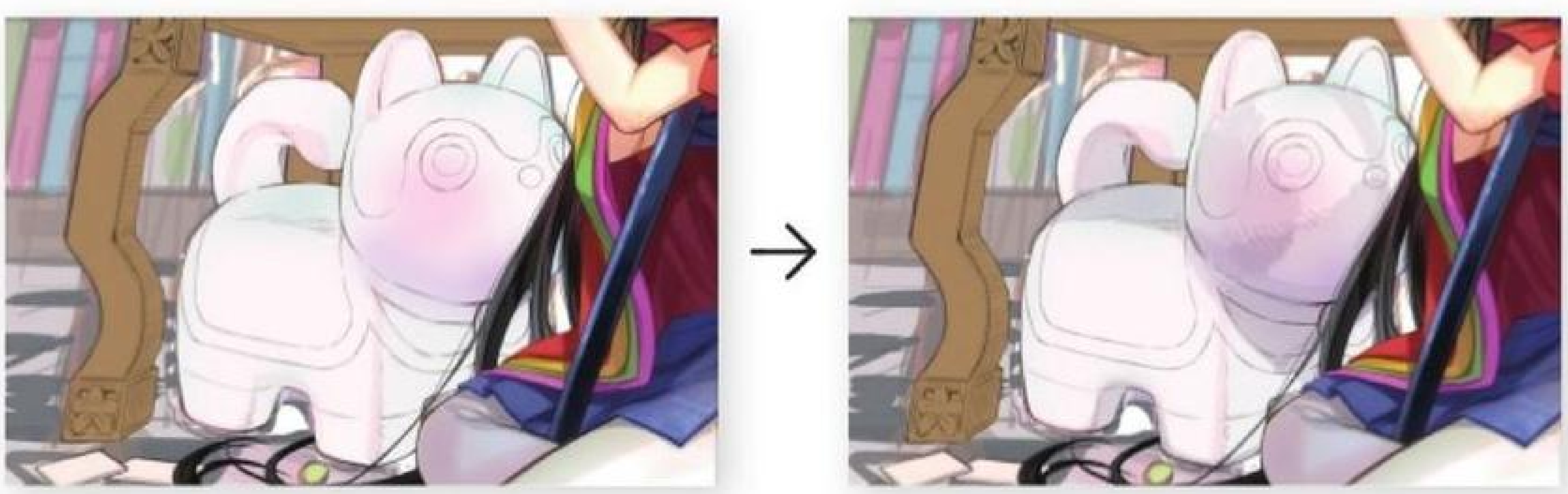
複製した「犬張子」レイヤーの濃度を40%程度に下げ、もとの「犬張子」レイヤーと結合します。紫をまぜた灰色で、陰影を描きます。メインの光源は後ろですが、前にも第二光源があります。それを頭におきながら塗り進めます。



①「鉛筆」ツールを最大半径「19.1」、濃度「55」、間隔「15」に設定しました



②描画色を設定しました



03

色の境界線は、「指先（拡散）」ツールを使って柔らかくします。また、同じように「指先（拡散）」ツールを使って、影を造形に沿って伸ばします。



「指先（拡散）」ツールを最大半径「73.7」、濃度「17」、間隔「10」に設定しました



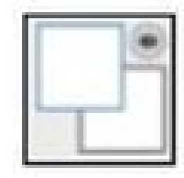
04 「犬張子」レイヤーの上に乗算レイヤーを新規作成し、模様を描きます。乗算レイヤーは、下の色が透けるため、これまで描いた陰影を残したまま、色を入れることができます。



「レイヤー57」を作成しました



05 手作り感を出したかったので、あえて色のムラを残しながら塗っています。ある程度模様を描いたら、「犬張子」レイヤーと結合します。後ろから光がさしている感じを出すためにキワに白をキュッと入れます。



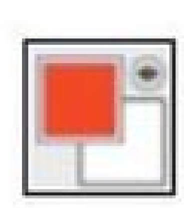
①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.7」、濃度「94」、間隔「15」に設定しました





②「レイヤー57」と「犬張子」レイヤーを結合しました

06 「犬張子」と「犬張子線画」レイヤーの上に「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、「エアーブラシ」ツールでオレンジ色をほっぺの周りに掛け、不透明度を「30%」に下げます。色彩遠近法の効果によって、微妙にほっぺまわりが張りだして見えるようになりました。



①描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「72.8」、濃度「19」、間隔「77」に設定しました



②「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、色を塗った後に不透明度を「30」に下げました



→



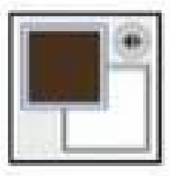
時計の着色

01 時計の台座を塗っていきます。茶色でざっくりと、影を入れます。





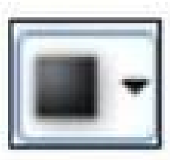
①「時計台」レイヤーを選択しました



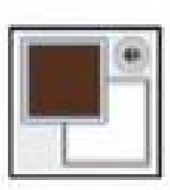
②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「52.7」、濃度「73」、間隔「15」に設定しました

02 「矩形塗りつぶし」ツールで台座全体に暗い茶色をのせます。塗りつぶしの不透明度が低いので、さきほどつけた影も薄く残っていますね。





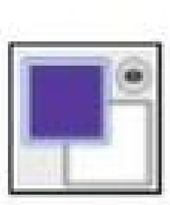
①「矩形塗りつぶし」ツールを選択し、不透明度を「56」に設定しました



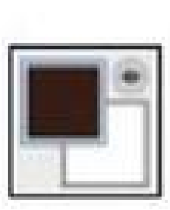
②描画色を設定しました

03 影部分に紫を塗り、時計台の脚に「鉛筆」ツールで細かい線をさっさっと引いていきます。木の木目をイメージしています。場所によって色の溜まりを作り、ツヤを出します。





①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「15.3」、濃度「71」、間隔「15」に設定しました



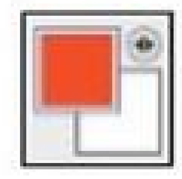
②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「15.3」、濃度「71」、間隔「15」に設定しました

04

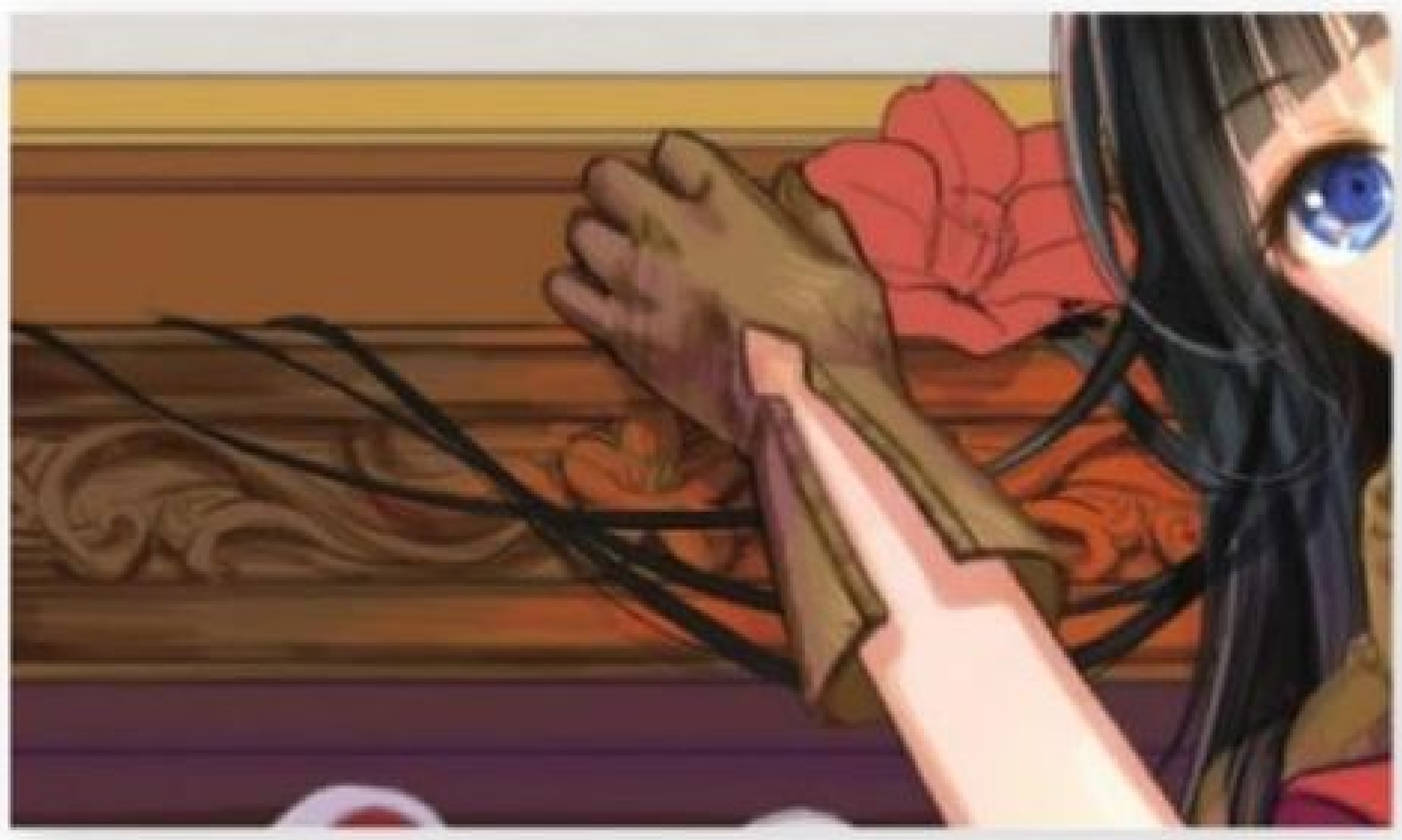
キャラクターの髪が黒なので、台座と同化しすぎないよう調整します。「時計台」レイヤーを複製し、オレンジ色でキャラクター付近を塗ります。複製レイヤーの不透明度を45%に下げました。



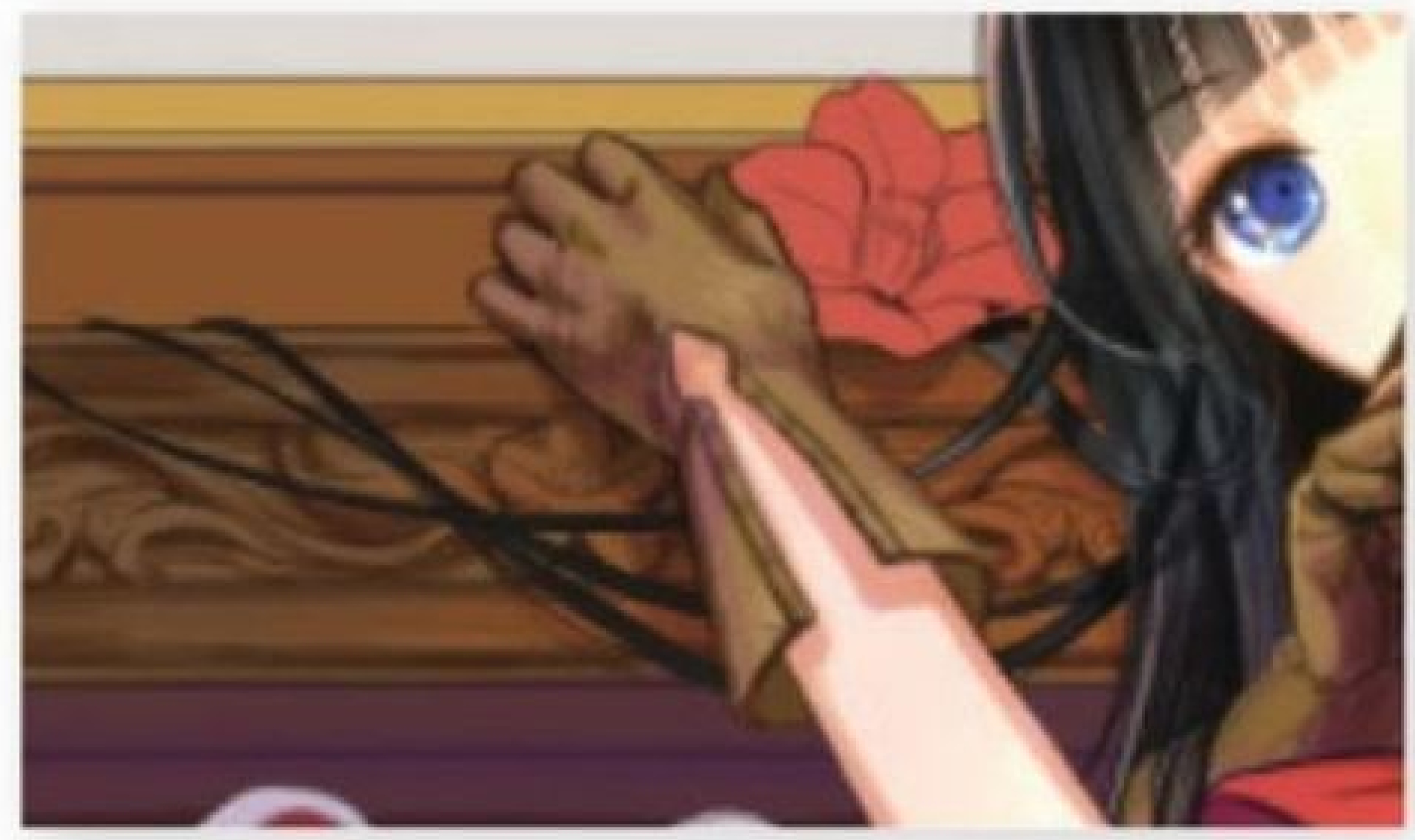
①「時計台」レイヤーを複製しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「57.7」、濃度「71」、間隔「15」に設定しました



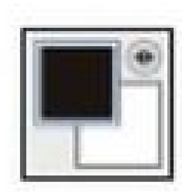
③オレンジ色を塗りました



④レイヤーの不透明度を「45」に下げました

05

「エアーブラシ」ツールで、台座の左側を若干暗くします。



①描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「324.1」、濃度「19」、間隔「17」に設定しました



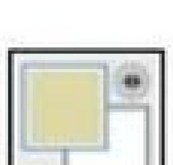
②台座の左側に色を塗ります



③台座と脚の部分が暗くなりました

06

黄色がかった灰色でハイライトを入れていきます。表面にニスが塗ってあるイメージです。前述した金属パーツほど鋭いものではなく、鈍いハイライトです。



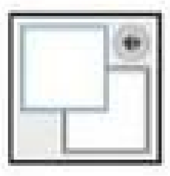
描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「7.2」、濃度「69」、間隔「15」に設定しました



07
後ろの窓から差し込んだ光が、台座の上面に反射している感じを出すため、台座上面の線画のみを白色に変更します。



①「時計台線画」レイヤーを選択しました



②描画色を白に変更しました



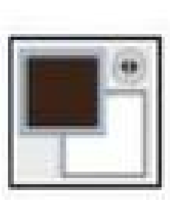
08
「加算」レイヤーを新規作成し、不透明度を「42」に設定します。「エアーブラシ」ツールで薄くオレンジ色を入れ、キャラクター側の台座をさらに明るくしました。



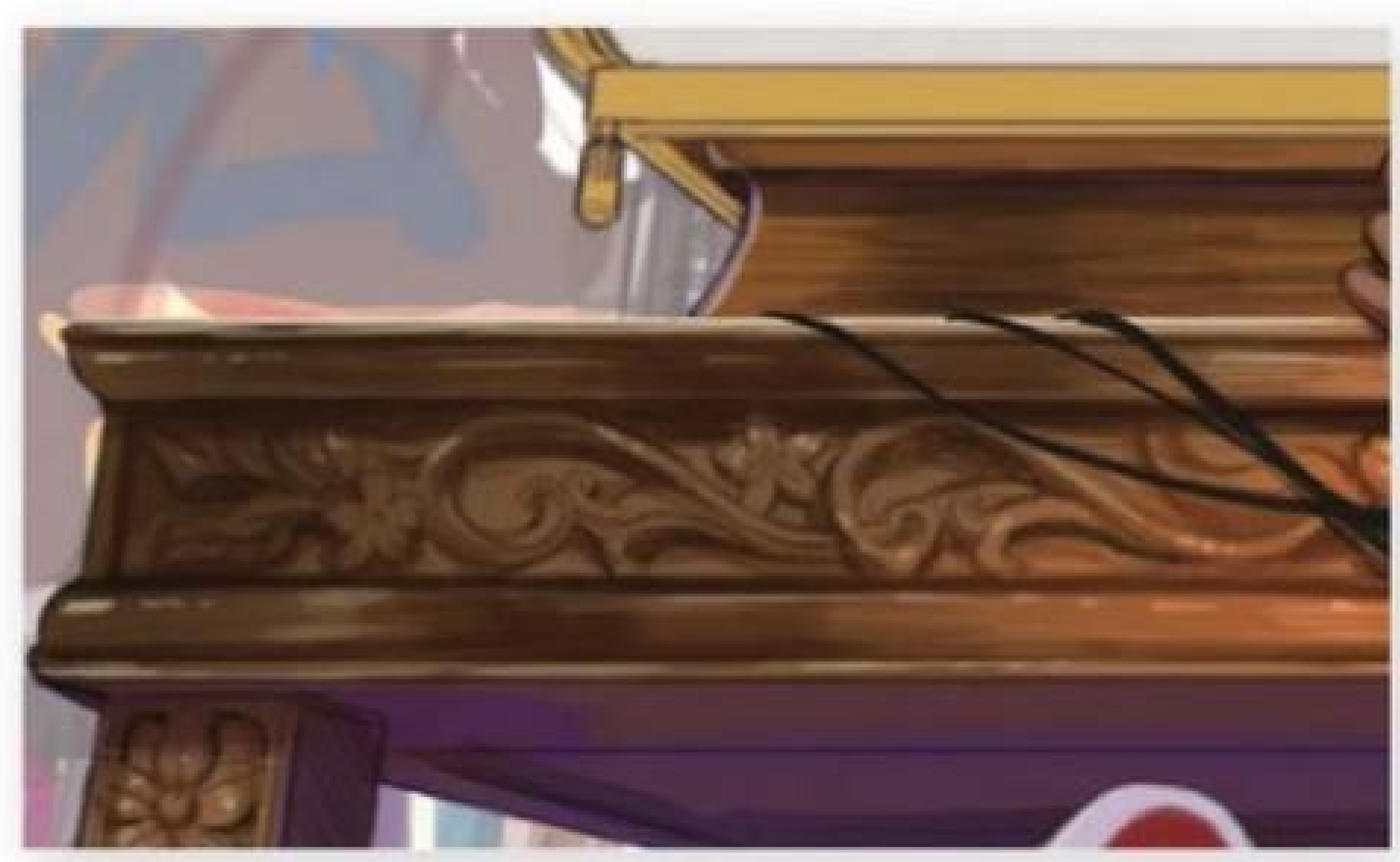
加算レイヤー「時計台光」を作成し、
不透明度を「42」に設定しました



09
時計は、下層から塗っていきます。ここも木材なので、木目を意識したタッチで塗っています。段差の影部分には、紫色も使用しています。



描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「17.6」、濃度「64」、間隔「15」に設定しました



TECHNIQUE

素材を意識しながら描く

なるべくそのモチーフがどんな素材で作られているのか、頭の中で決めておくようにしています。どういうモノなのか、意識するのとしないのとでは、まるで違います。もちろん、見せ方によっては、あえて設定した素材を無視することもあります。

10

次の層を塗っていきます。外側は金属、内側は七宝焼きで作られているという設定です。



①「文字盤3」レイヤーを選択しました



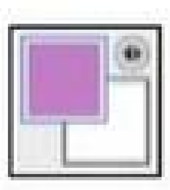
②下部に灰色を塗りました

11

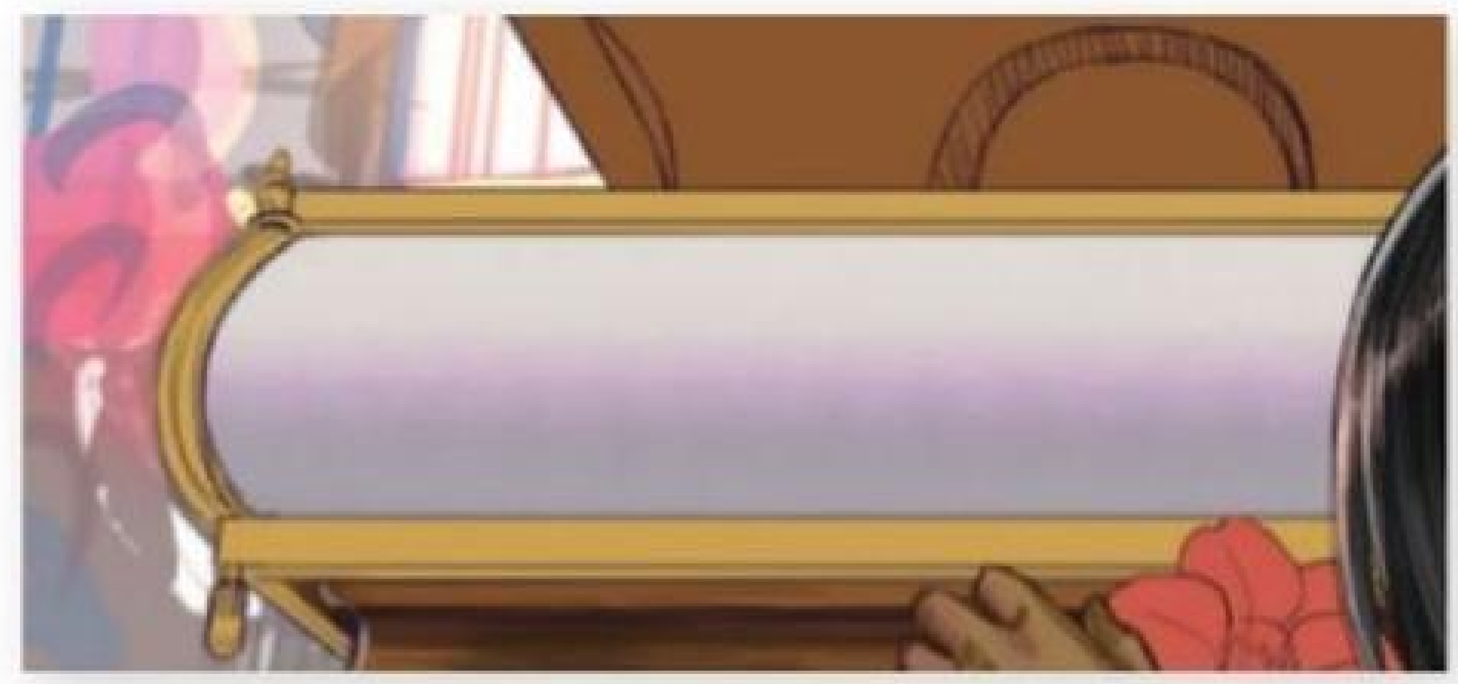
七宝焼きの部分は、ゆるやかなカーブを描いて真ん中が手前にせり出しているという設定なので、その微妙な「せり出し」を表現するために、真ん中にピンク色を入れます。影に例外的に無彩色の灰色を使っているのは、ピンク色との落差を強調するためです。



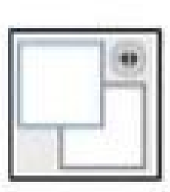
①「エアーブラシ」ツールを選択しました。最大半径「138.1」、濃度「19」、間隔「77」に設定しました



②描画色を設定しました



③中央付近にピンクを塗りました



④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「42.6」、濃度「34」、間隔「15」に設定しました



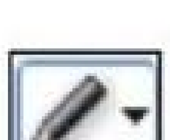
⑤周りの金属フレームの影、および少女の頭の影を描き入れます

12

周りの金属フレームを描きます。ピカピカしすぎず、鈍く光る金属です。色も少女の服の金属パーツより若干暗めです。鈍い光沢感を出すために、サイズ大きめの「鉛筆」ツールでシュシュッと不規則に線を引いていきます。使用色は紫、黄土色、こげ茶などです。



①「時計金属パーツ」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを最大半径「19.7」、濃度「61」、間隔「15」に設定しました

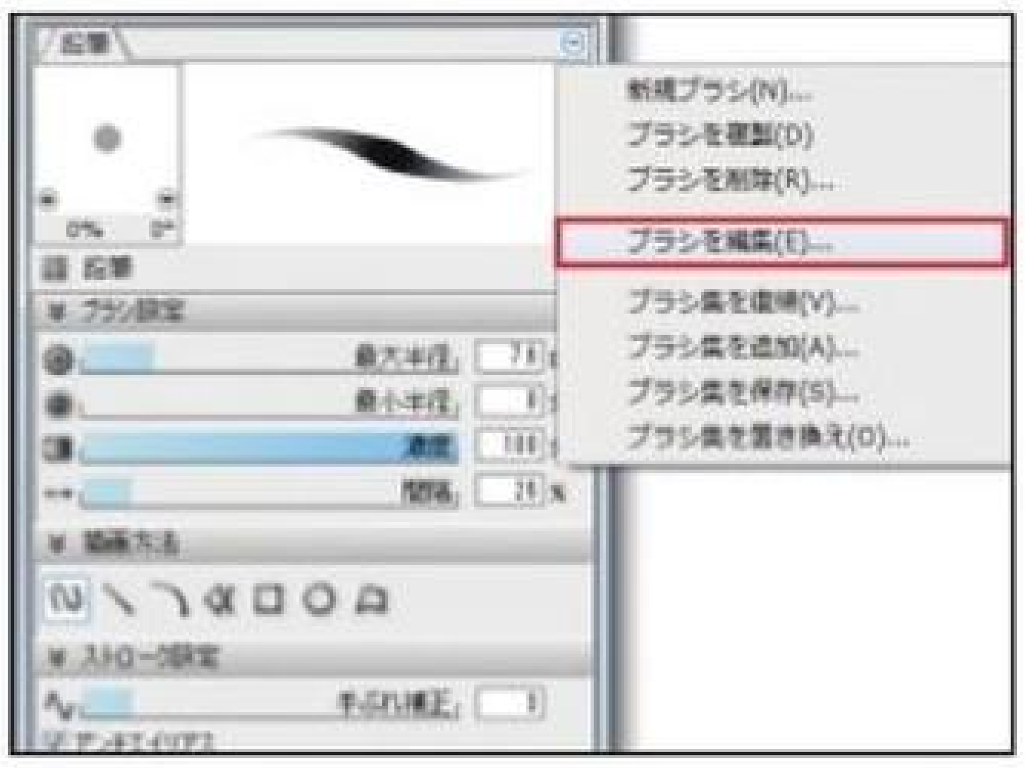


13

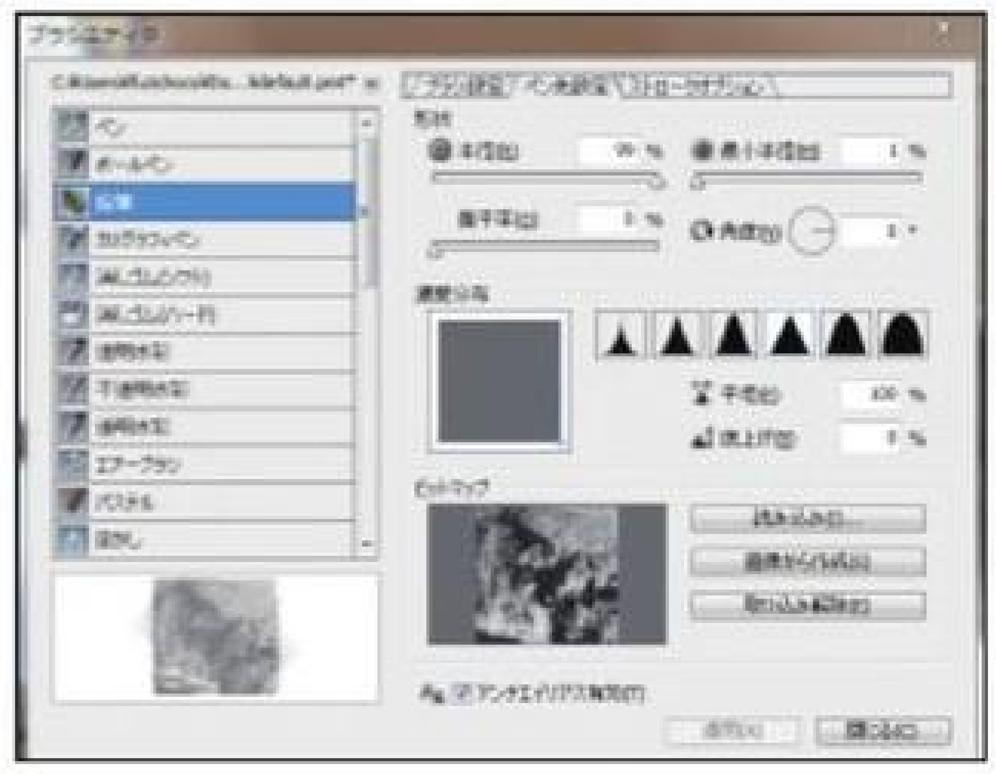
オプションウィンドウ右上の▽をクリックし、「ブラシを編集」を選択してブラシエディタ画面を出します。自分で取った写真（沖縄の崖の写真）をペン先として読み込みます。

DATA

テクスチャ画像のオリジナル素材「rock.bmp」をWebサイト（6ページ参照）から入手可能です



①ツールのオプションウィンドウから「ブラシエディタ」を開きます



②「ブラシエディタ」で「鉛筆」ツールのペン先として設定しました



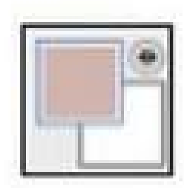
③「鉛筆」ツールを使用しました

14

崖写真をペン先に設定した「鉛筆」ツールで、ちょいちょい、と軽く質感を追加していきます。
通常の「鉛筆」ツールに戻し、ハイライトを加えます。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「99.0」、濃度「61」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「4.7」、濃度「91」、間隔「15」に設定しました



②質感が追加されました



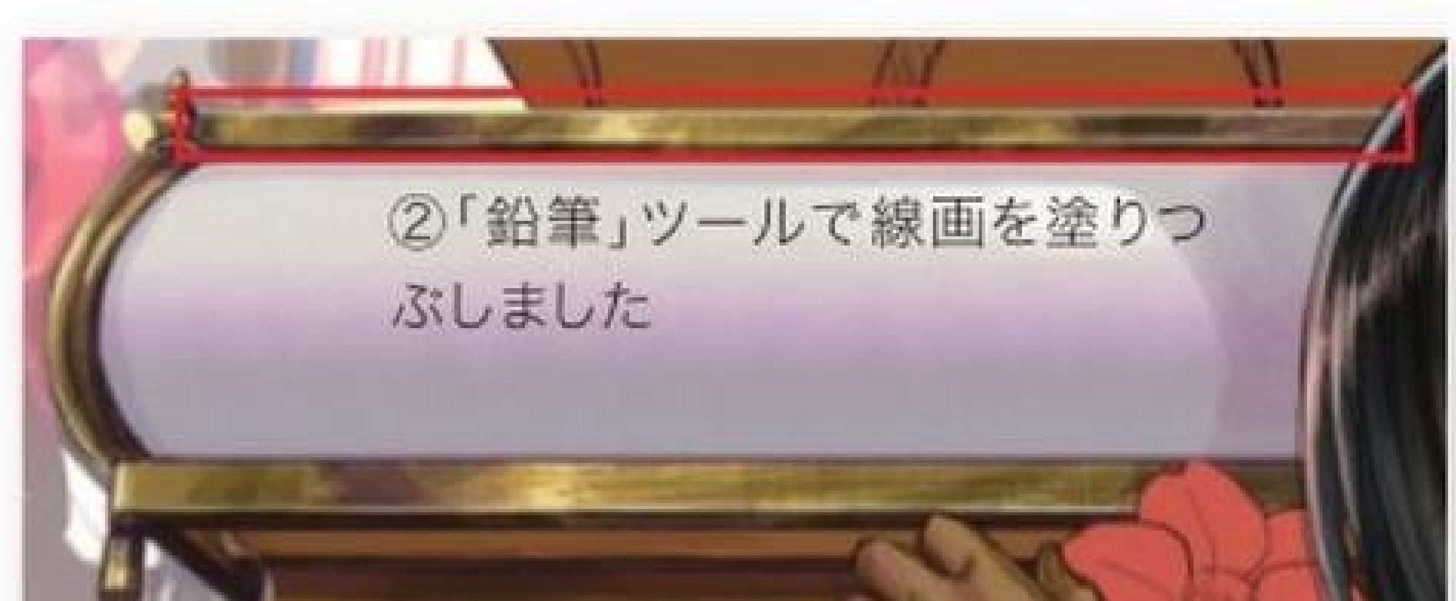
④ハイライトが追加されました

15

「時計台線画」レイヤーを選択します。描画色を白色に変更した「鉛筆」ツールで線画をなぞって、金属フレームの上面のみ白色に変更します。「透明部分の保護」がオンになっているので、はみ出しの心配はありません。



①「時計台線画」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールで線画を塗りつぶしました

16

七宝焼きの模様部分はあとで加筆することにして、先に時計の上層を塗っていきます。青銅と、螺鈿を足して2で割ったような素材感を目指します。まずは「鉛筆」ツールで「×」を描くようなタッチで色を乗せます。緑、黄色、ピンク、オレンジ、水色などの色を使い、虹色のような色合いにしています。



①「時計木パーツ」レイヤーを選択しました

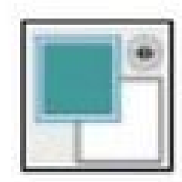


②「鉛筆」ツールを最大半径「67.7」、濃度「49」、間隔「15」に設定しました

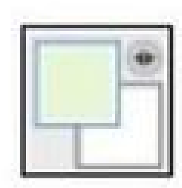


17

その上から、青緑色で同じようにバッテンをたくさん描きます。さらに、白っぽい緑を、ハイライト部分に塗ります。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「4.7」、濃度「91」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「4.7」、濃度「91」、間隔「15」に設定しました



②青緑色でバッテンを描きます



④ハイライト部分に白っぽい緑を描きます

18

中央に開いた穴を塗り、紺色で突き出ているところの影部分を塗ります。影の境界線は、「ぼかし」ツールでぼかしました。

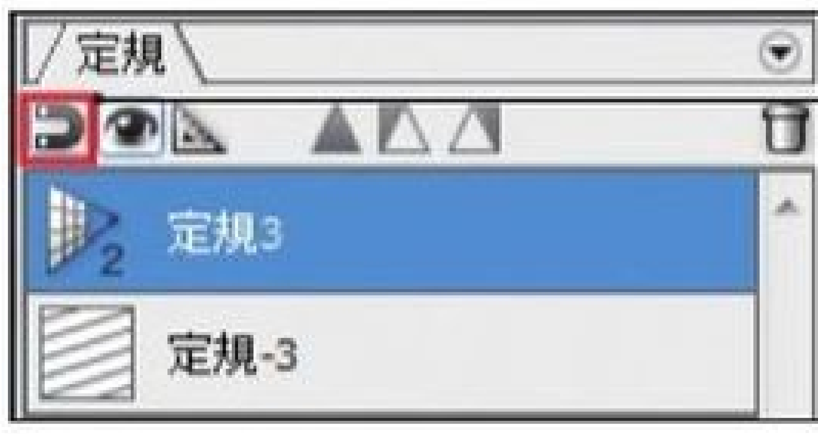


→



19

ブロック模様を描くためのガイド線を引きます。平行定規「定規-3」にスナップさせ、平行線を引いていきます。2点透視法定規「定規3」にスナップさせ、縦線も引いていきます。



「定規3」「定規－3」ともにスナップボタンをオンにしておきます



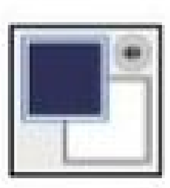
「定規」ツールにスナップさせ、ブロック模様のベースを描きました

20

引いた線をガイドに、模様を描いていきます。



①「鉛筆」ツールを最大半径「6.1」、濃度「73」、間隔「15」に設定しました



②描画色を設定しました



③均一に描きすぎると味気なくなるので、強いタッチと弱いタッチを織り交ぜながら描いています

21

2点透視定規「定規3」にスナップさせ、でっぱった面にも縦線を引きます。これをガイドに、雷文模様を描き込みます。



「定規3」をガイドに使用します

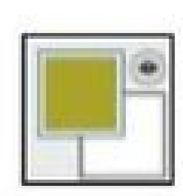


22

「加算」レイヤーを新規作成し、黄土色でハイライトを入れます。「加算」レイヤーの不透明度を70%に下げ、「時計木パーツ」レイヤーと結合します。また、「時計台線画」レイヤーを選択し、上面の線画のみを白色に変更します。



①「時計木パーツ」レイヤーの上に「加算」レイヤーを新規作成しました



②「エアーブラシ」ツールを最大半径「193.4」、濃度「19」、間隔「54」に設定しました

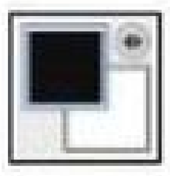


23

鈍くハイライトを入れています。ツヤ消しニスを塗ったような質感ですね。



①「時計木パーツ」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「10.7」、濃度「64」、間隔「15」に設定しました

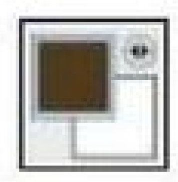


24

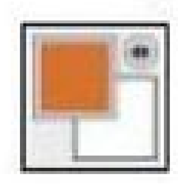
金属パーツを塗っていきます。まずは黄土色で影を塗ります。内側の金属パーツは線画を描いていなかったため、形を描き起こしつつ、塗っています。「加算」レイヤーを新規作成し、金属のハイライトを入れました。



①「時計金属パーツ」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「42.6」、濃度「55」、間隔「15」に設定しました



④描画色を適宜変更しながら描きます。「鉛筆」ツールを最大半径「8.2」、濃度「78」、間隔「15」に設定しました



③黄土色で影を塗りました

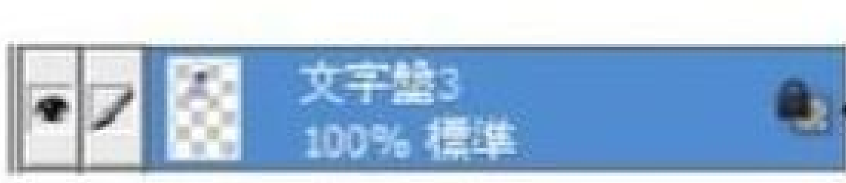
→



⑤形を描き起こしつつ、ハイライトを加えました

25

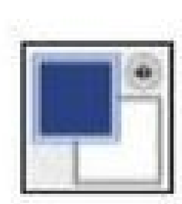
文字盤周りにはちりめん風の布が貼ってあるという設定です。筆のタッチで質感を出しつつ、キワの部分に影を入れていきます。この青い布地には、後から和柄のテクスチャを貼る予定です。



①「文字盤3」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを最大半径「14.1」、濃度「75」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました



26

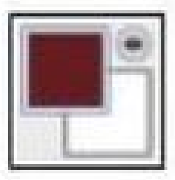
赤い部分・文字盤部分の上部を「エアーブラシ」ツールで暗くしました。



①「文字盤1」レイヤーを選択します



②「「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「278.8」、濃度「7」、間隔「30」に設定しました



③描画色を設定しました

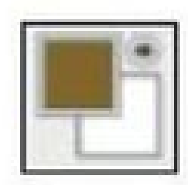


27

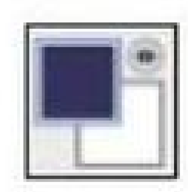
文字盤中央を描いていきます。ここも線画を作っていない部分なので、線と塗りを同時に行っていきます。茶色でざっくりと形を描き、ベースに黄土色を塗ります。影部分に紫を追加したり、ハイライトに黄色を入れて形を強調します。



①「文字盤2」レイヤーを選択します



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「17.2」、濃度「73」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.1」、濃度「76」、間隔「15」に設定しました



→

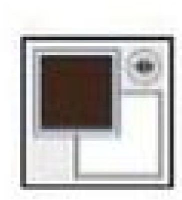


28

時計の針を描き込みます。和時計なので針は一本です。立体感を出すために針の影も描き入れました。針付近に、金属の模様をさらに描き入れます。



①「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「3.0」、濃度「76」、間隔「15」に設定しました



②描画色を選択しました



→

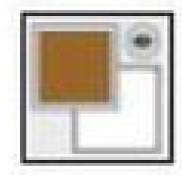


29

「加算」レイヤーを新規作成し、ハイライトを描き入れます。金属を描く際は、「加算」レイヤーは絶対に欠かせない存在です。



①「加算」レイヤーを作成し、「時計台光」レイヤーに名前を変えました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「3.9」、濃度「98」、間隔「15」に設定しました



30

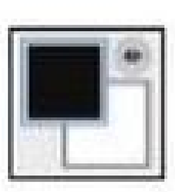
文字盤に文字を描き込みました。そのままだと描きにくいので、ナビゲータパネルの「表示角度」でキャンバスを回転しながら、描いています。



①「レイヤー68」を新規作成しました



②「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「2.8」、濃度「98」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました

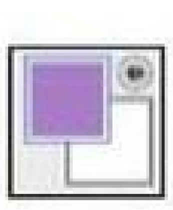


31

中央の穴が暗すぎて悪目立ちしていたので、白っぽい紫を重ねて落ち着かせます。金属と木の間に黒を塗りました。



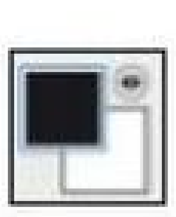
①「時計木パーツ」レイヤーを選択します



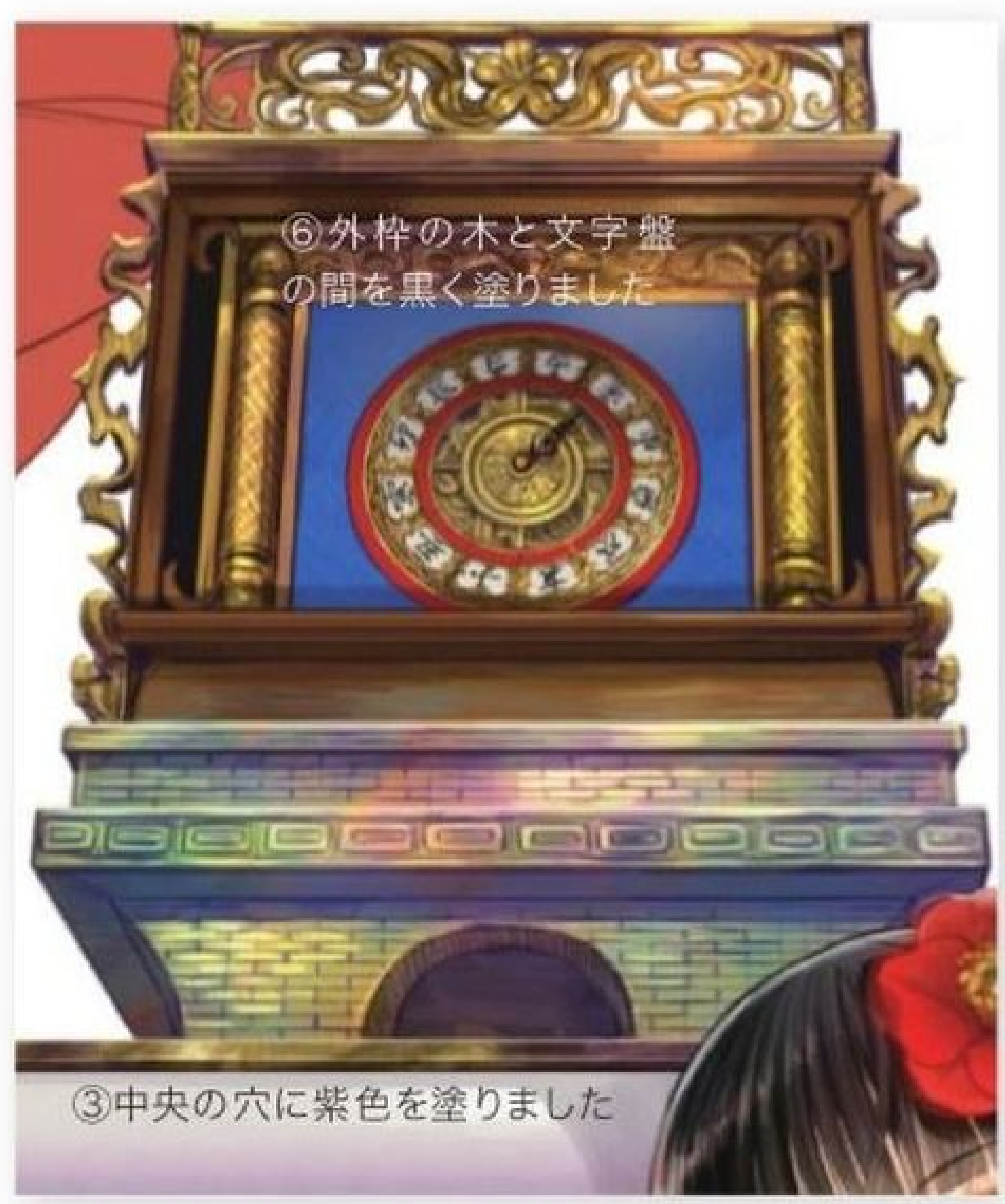
②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「52.7」、濃度「34」、間隔「15」に設定しました



④「文字盤3」レイヤーを選択します



⑤描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「52.7」、濃度「34」、間隔「15」に設定しました

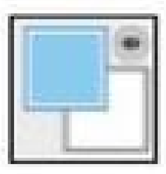


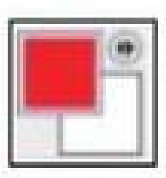
金魚の飾りと達磨の着色

01 時計の後ろにある金魚の飾りを塗ります。金魚の下の面に水色でさっさっと塗っていきます。そして赤～茶系の色をメインに、陰影を描いていきます。



①「金魚飾り」レイヤーを選択しました


②描画色を設定しました。「透明水彩」ツールを選択し、最大半径「77.8」、最小半径「1」、濃度「25」、のばし効果「72」、ぼかし効果「46」、影響距離「87」、間隔「26」に設定しました


④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「128.1」、濃度「51」、間隔「15」に設定しました



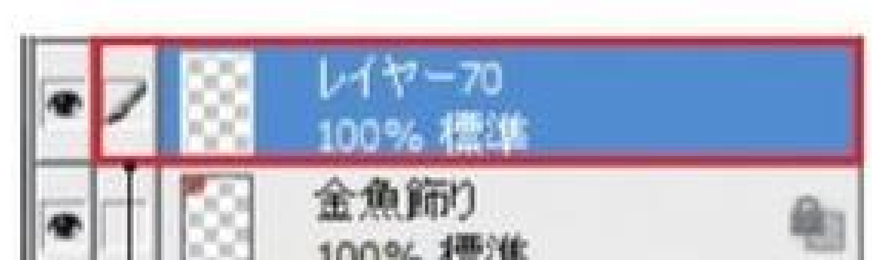
02 全体の濃度を上げたかったので、「金魚飾り」レイヤーを複製し、赤で塗りつぶします。「乗算」モードに変更して、不透明度を21%に下げて元のレイヤーと結合します。



「金魚飾り」レイヤーを複製し、色を塗った後「乗算」に変更して不透明度を「21」に下げました



03 模様を描き込んでいきます。模様の影の部分に紫色で影を入れていきます。場所によって少しずつ色味を変えています。



「金魚飾り」レイヤーの上に「レイヤー70」を新規作成しました


→


04

「金魚飾り線画」レイヤーを選択し、光が当たっている部分の線画の色を白に変更します。模様を描いた「レイヤー70」と、「金魚飾り線画」レイヤー、「金魚飾り」レイヤーを結合します。「金魚飾り」レイヤーの上に、「レイヤー73」を作成し、「エアーブラシ」で赤色をのせます。

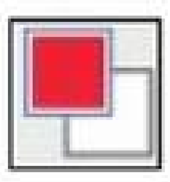


②「レイヤー73」を作成しました





③「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「188.4」、濃度「7」、間隔「30」に設定しました



④描画色を設定しました

05

赤く塗ったレイヤーの不透明度を「35%」に下げ、合成モードを「オーバーレイ」に変更します。犬張子を塗ったときと同じく、色に深みを出すことと色彩遠近法の効果を狙っています。



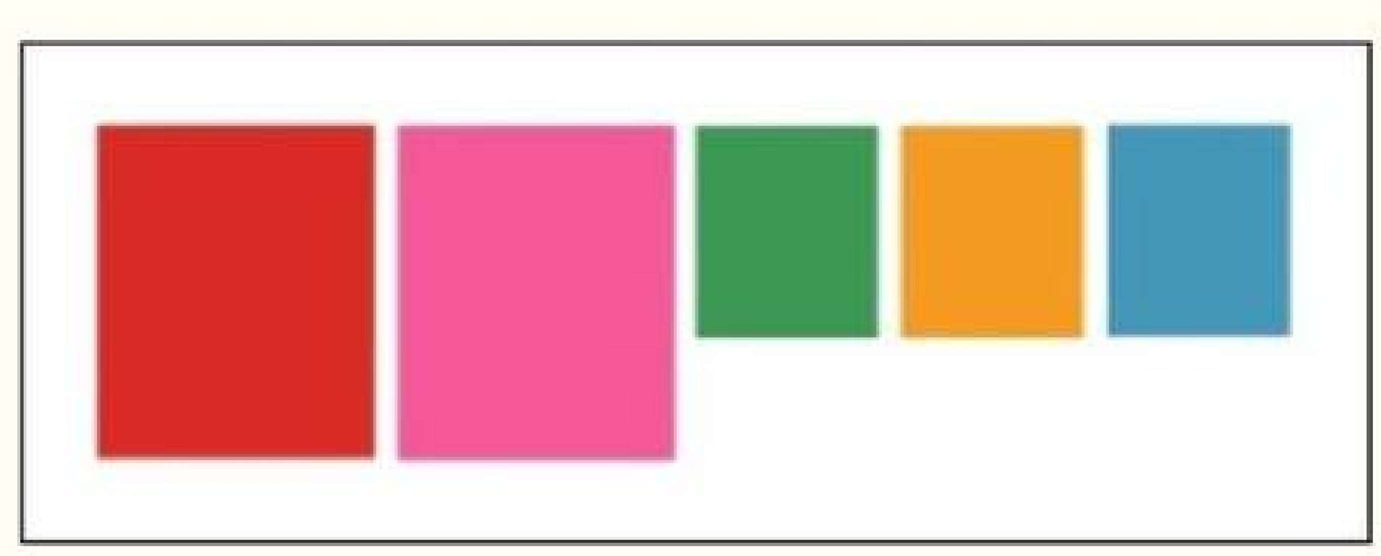
「レイヤー73」の不透明度を35%、合成モードをオーバーレイにしました



TECHNIQUE

レトロな雰囲気を出す配色

赤、ピンク、緑、オレンジがかった黄、くすんだ青という配色は、レトロな雰囲気を出したいときにオススメです。この配色パターンに明確な根拠はありませんが、昔の雑誌や、おもちゃを調べるとこの配色が多い気がします。



06

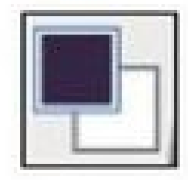
小物をどんどん塗っていきましょう。パステルカラーのダルマです。“丸さ”が出るように気をつけながら、「達磨花瓶」レイヤーに塗っていきます。



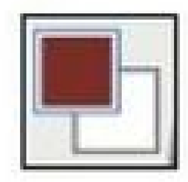
①「達磨花瓶」レイヤーを選択しました



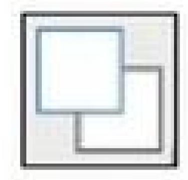
②「スポイト」ツールを選択し、下描きの色を取りました



④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「17.6」、濃度「45」、間隔「15」に設定しました



⑤影の描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「15.7」、濃度「45」、間隔「15」に設定しました



⑦描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「8.2」、濃度「87」、間隔「15」に設定しました



③ベースを塗りました

→



⑥顔部分と影を塗りました

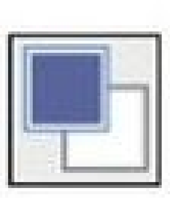
→



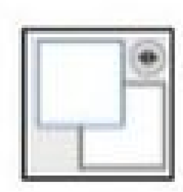
⑧フチにハイライトを入れました

07

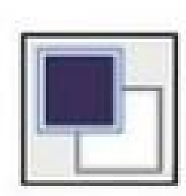
達磨花瓶の顔を描き入れ、再度ハイライトと影を入れます。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「8.2」、濃度「87」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.7」、濃度「57」、間隔「15」に設定しました



⑤描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「143.1」、濃度「28」、間隔「30」に設定しました



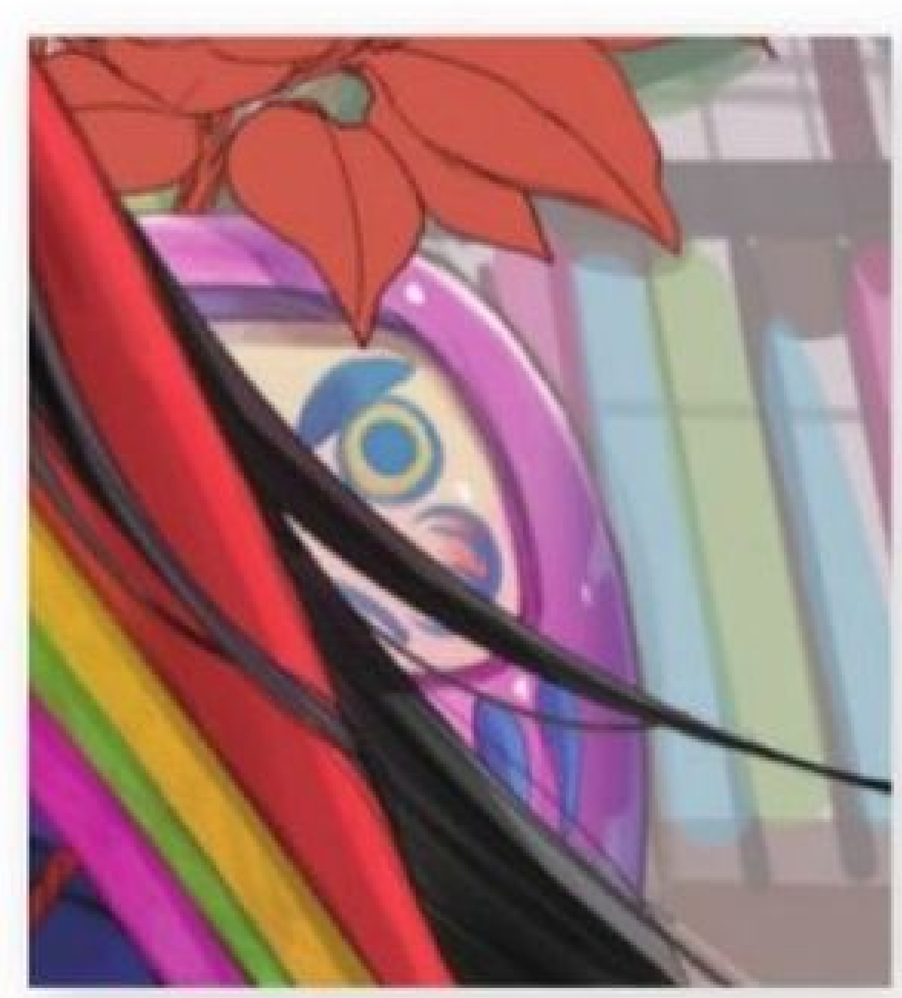
②顔と身体の模様を描き入れ、ほっぺを塗りました

→



④白色でハイライトを入れました

→



⑥影を紫で入れました。回り込む部分を暗くして、立体感が出るようにします

08

金魚の浮きおもちゃを塗ります。本来の色は赤ですが、構図のバランス的にここには水色を置きたかったので、ベースを水色で塗ってみました。さらに、おもちゃの形を考えながら、影を塗っていきます。



参考にした金魚の浮きおもちゃです



①「小物1」レイヤーを選択しました

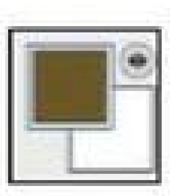


09

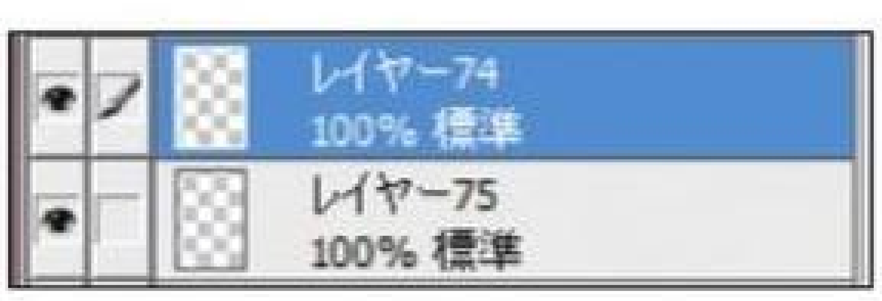
陰影を描いたら、模様を描いていきます。「レイヤー74」を新規作成し、ウロコや顔などを描きます。



①「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「8.4」、濃度「91」、間隔「15」に設定しました



②描画色を設定しました



④「レイヤー74」、「レイヤー75」を新規作成しました



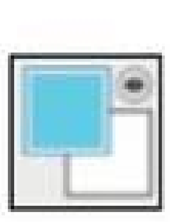
③模様の線画を描きました



⑤線画に沿って色を塗り、影を入れました

10

「レイヤー74」と「レイヤー75」を結合し、白でハイライトを描き入れます。水色を強調したかったので、上に不透明度39%の「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、「エアーブラシ」ツールで水色をのせました。



描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「188.4」、濃度「28」、間隔「30」に設定しました



花瓶の椿の着色

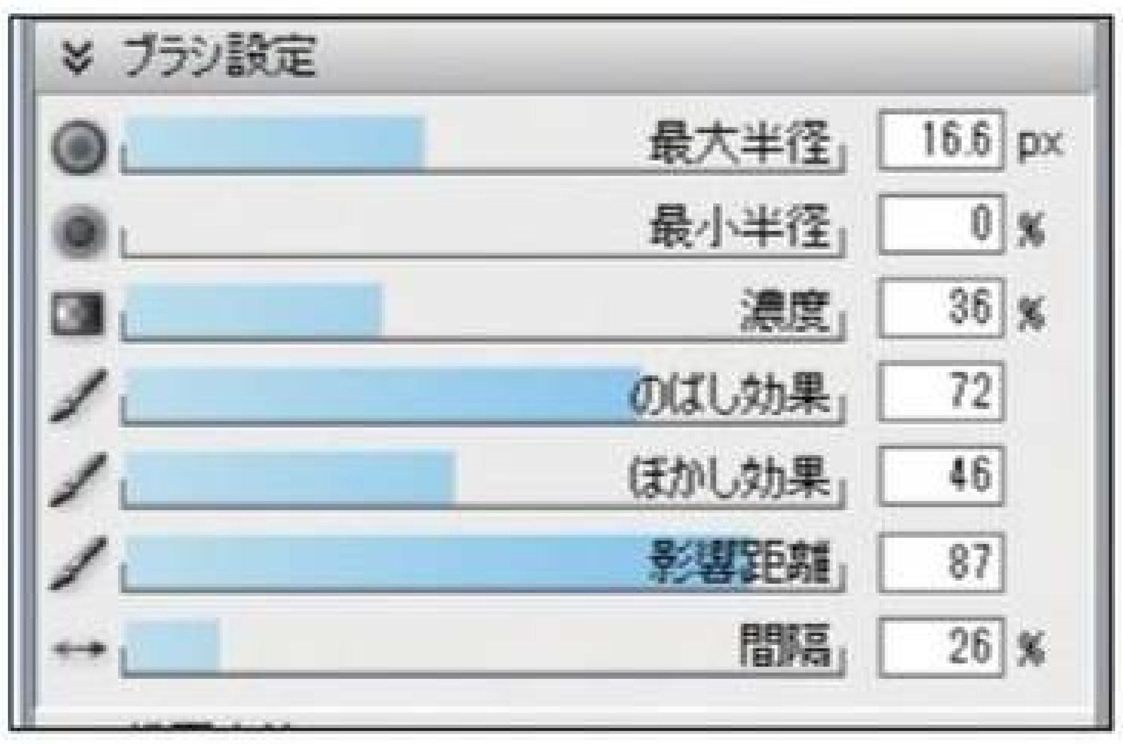
01 花瓶の椿を塗っていきます。まず白色で、最も ハイライトが強く当たるところを塗ります。



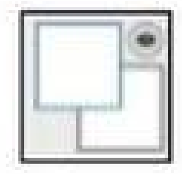
①「椿」レイヤーを選択しました



②「透明水彩」ツールを選択しました



③左のように設定しました



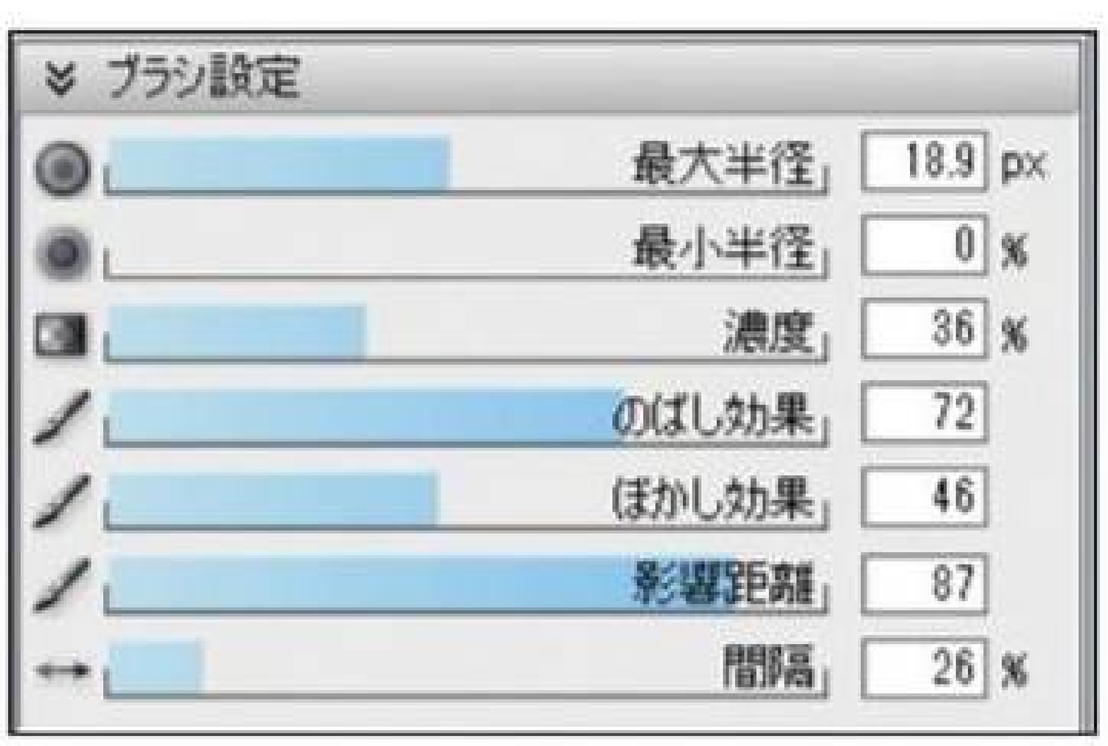
④描画色を設定しました



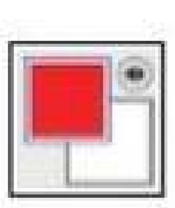
02 「透明水彩」ツールで明るい赤を花弁の凸部分に、暗い赤を花弁の凹部分に塗ります。



①「透明水彩」ツールを選択しました



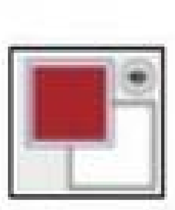
②上のように設定しました



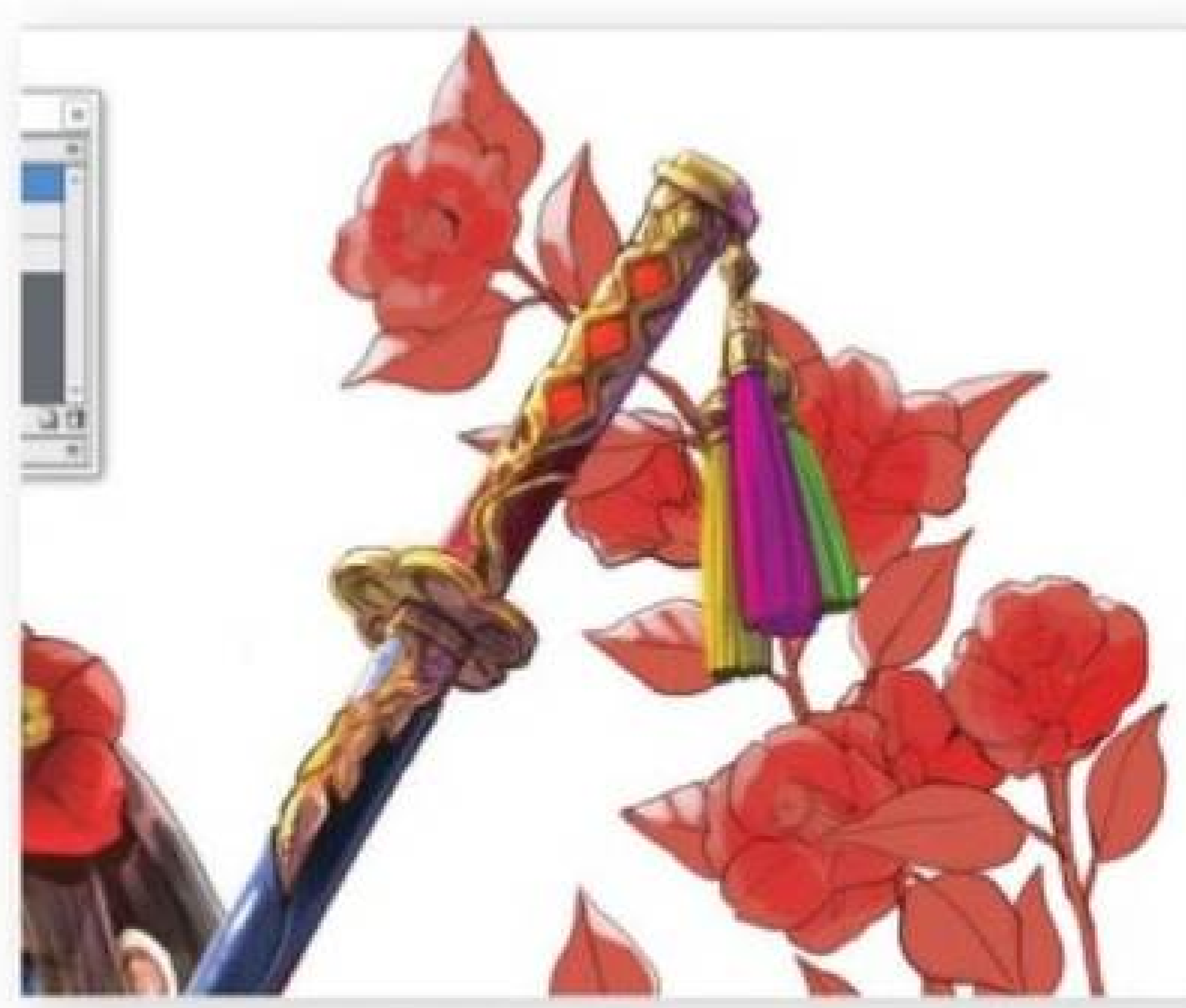
③描画色を設定しました



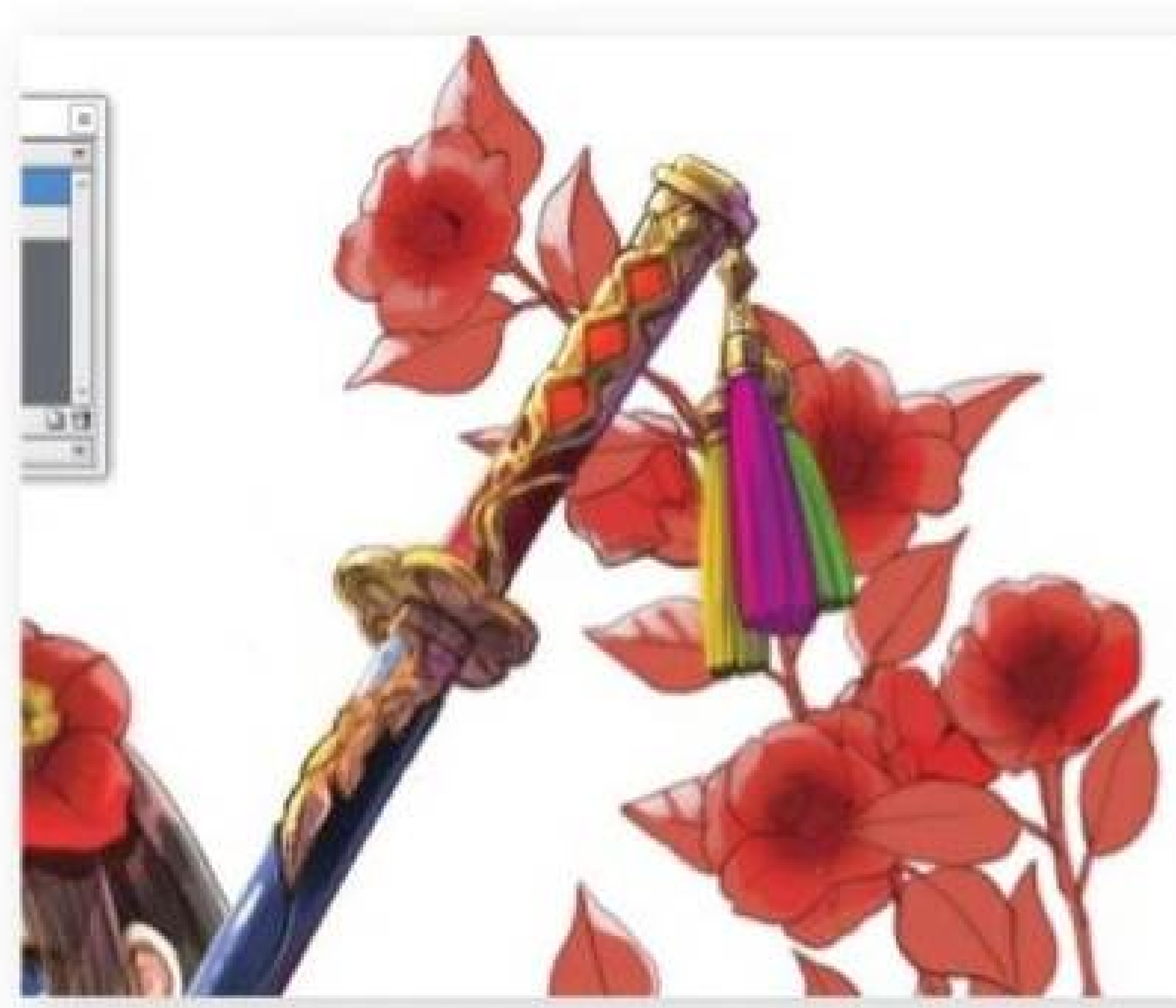
⑤「エアーブラシ」ツールを最大半径「72.8」、濃度「21」、間隔「30」に設定しました



⑥描画色を設定しました



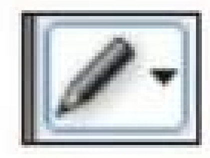
④明るい赤を塗りました

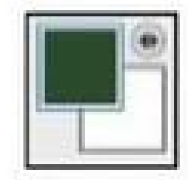


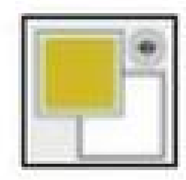
⑦暗い赤で凹部分を塗りました

03

椿の葉を塗っていきます。ベースカラーの赤を、ほんの少し残すように塗っています。ベースカラーを共有することで、花と葉の色合いをなじませます。
雄しべと雌しべを描き込みます。


①「鉛筆」ツールを選択しました


②描画色を設定しました。最大半径「14.5」、濃度「84」、間隔「15」に設定しました


④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「14.5」、濃度「84」で描いてから最大半径「3.4」、濃度「90」に切り替えて描きます


③葉を塗りました

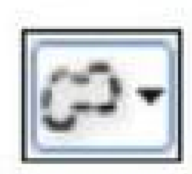

⑤雄しべ、雌しべを塗りました

04

この椿の線画は、「犬張子線画」レイヤーに描いてあるので、椿の線画部分だけ「自由選択」ツールで囲み、「編集」メニュー→「切り取り」、「貼り付け」ます。貼付けると新規レイヤーが作成されるので、「椿」レイヤーと結合します。



①「犬張子」レイヤーを選択しました


②「自由選択」ツールを選択しました



④「編集」メニューから「切り取り」を選択します

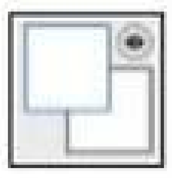

③椿の部分を選択しました


⑤線画を貼り付けました

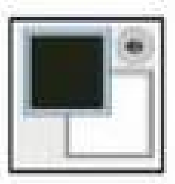
05

線画を塗りつぶすように、葉や花のキワに白でハイライトを加えます。さらに、椿の下部に、「エアーブラシ」ツールで濃い緑を入れます。


①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「4.7」、濃度「91」、間隔「15」に設定しました


②描画色を設定し、ハイライトを加えます


③「エアーブラシ」ツールを最大半径「208.5」、濃度「14」、間隔「30」に設定しました


④描画色を設定しました


⑤濃い緑を塗りました

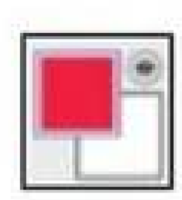
06

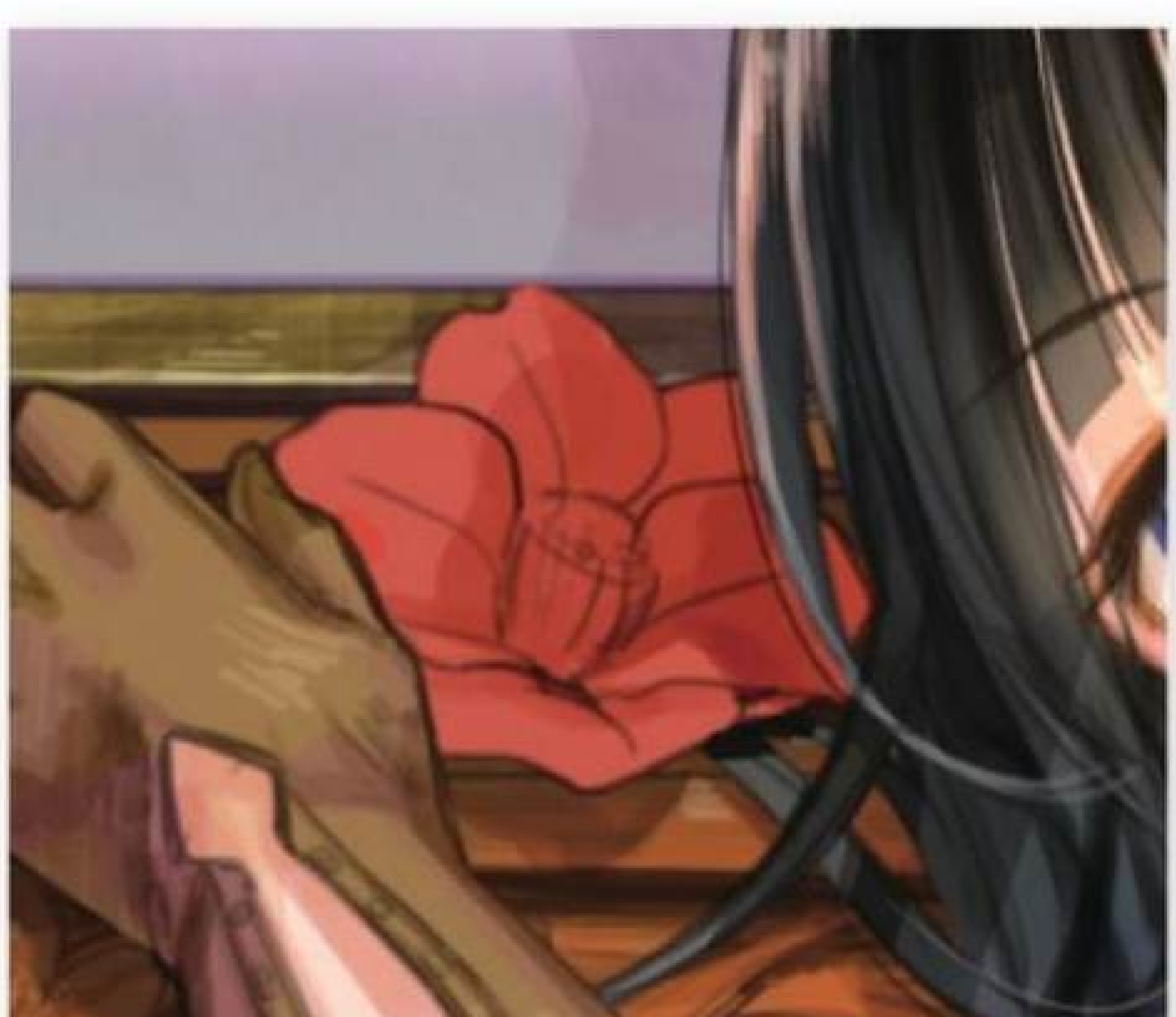
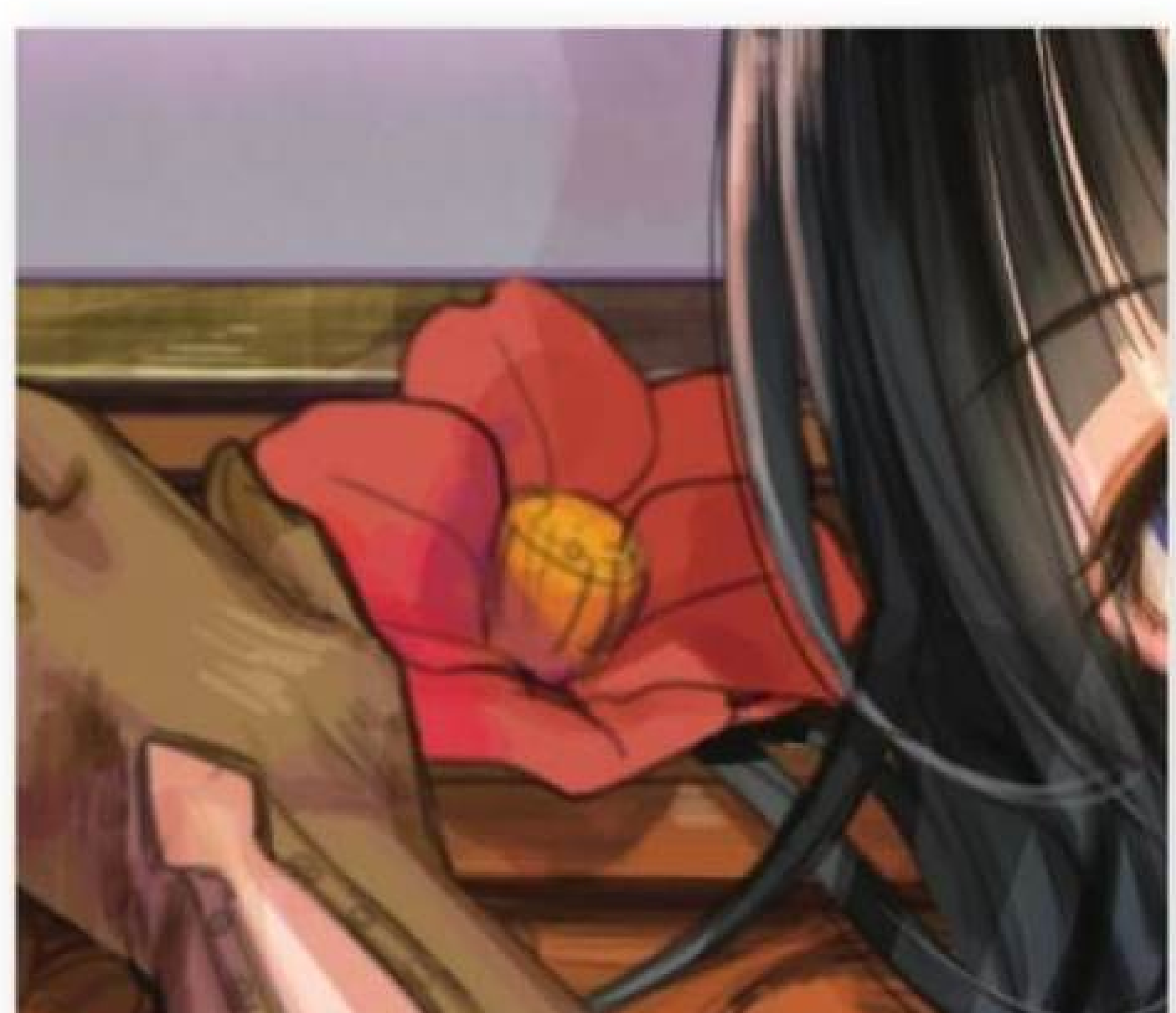
台座の上の椿も塗ります。頭飾りの椿の方を目立たせたいので、彩度は少し低めです。



①「椿」レイヤーを選択しました


②「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「16.6」、濃度「56」、間隔「15」に設定しました


③パーツごとに描画色を適宜変更します


→


07

現時点での全体図です。キャラクターとメインの小物がだいたいできました。



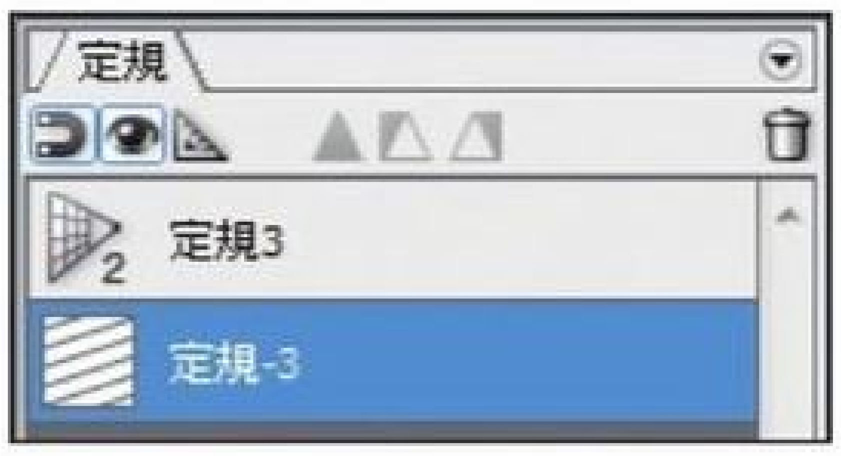
床の市松模様と照り返しの描き込み

01

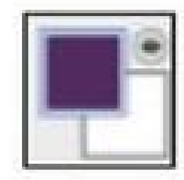
床の作成に入ります。まずは市松模様の線を描きます。横線は平行定規に、奥へ向かう線は2点透視法定規にスナップさせて描きます。



①「レイヤー78」を新規作成し、名前を「床黒タイル」に変更します



②平行線定規を設定しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「6.4」、濃度「64」、間隔「15」に設定しました

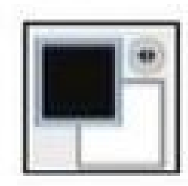


02

「塗りつぶし」ツールで、市松模様の黒い部分を塗りつぶします。「塗りつぶし」ツールだけだと細かい隙間ができてしまうので、そこを「鉛筆」ツールで埋めていきます。



①「塗りつぶし」ツールを選択し、色差の範囲「33」、不透明度「100」、「表示画像」、「アンチエイリアス」にチェックを入れました



②描画色を設定しました



03

「床白タイル」レイヤーを作成し、「矩形塗りつぶし」ツールで床部分を塗りつぶします。



「床黒タイル」レイヤーの下に作成しました



04

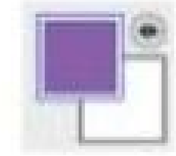
「床の影」レイヤーを新規作成し、乗算モードにします。



「床の影」レイヤーを新規作成し、合成モードを「乗算」にしました

05 靴や羽織、時計の台座の影になる部分を紫色で入れていきます。

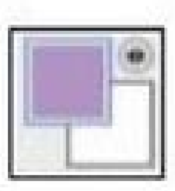




①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「42.6」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



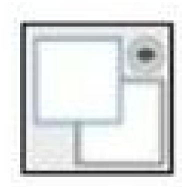
06 床の奥の方は「エアーブラシ」ツールで影を入れ、奥行きを出します。「床黒タイル」レイヤーを選択し、薄い白でハイライトを入れます。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「123.0」、濃度「53」、間隔「15」に設定しました



③「床黒タイル」レイヤーを選択しました



④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「62.7」、濃度「56」、間隔「15」に設定しました



②影を入れ、奥行きを出します



⑤ハイライトを入れますが、影部分は黒のまま残しました

07 床部分は光沢感のある素材と設定し、「鉛筆」ツールで靴や羽織の映り込みを描きました。



「床の写りこみ」レイヤーを新規作成しました





飾り雛の素材を貼り込む

01 左上、金魚飾りのおなか周りに、「飾り雛」を貼り込みます。このパーツは描き起こすのではなく、あらかじめ作ってあった自作素材を使います。別キャンバスとして開いてから、「編集」メニュー→「コピー」でレイヤーをコピーし、作成中のキャンバスに戻り「編集」メニュー→「貼り付け」で貼り込みます。

DATA

飾り雛のオリジナル素材「kazaribina.psd」をWebサイト（6ページ参照）から入手可能です



「自由変形」ツールで貼り込んだ素材を変形させます

02 金魚の手前側と奥側の飾り雛はそれぞれこのようになっています。



「飾り・手前」、「飾り・奥」レイヤーを新規作成しました



「飾り・手前」レイヤーを表示しました

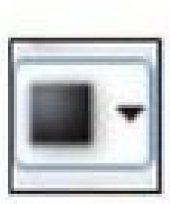


「飾り・奥」レイヤーを表示しました

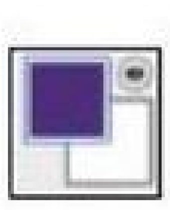
03 奥側の飾り雛に、濃度30%の「矩形塗りつぶし」ツールで紫の影を入れます。



①「飾り・奥」レイヤーを選択しました



②「矩形塗りつぶし」ツールを選択しました



③描画色を設定しました

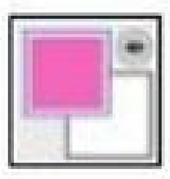


04

「飾り・手前」レイヤーを複製します。ピンク色で塗りつぶしてから、レイヤーの合成モードを「ハードライト」に変更、不透明度を27%に下げます。複製した「飾り・手前」レイヤーを元のレイヤーと結合します。



①「飾り・手前」レイヤーを複製しました



②描画色を設定しました。「矩形塗りつぶし」ツールを選択し、不透明度を「100」に設定しました

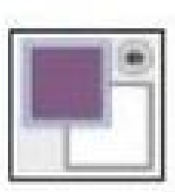


05

手前の飾り雛の左側に「エアーブラシ」ツールで紫の影を入れます。また、手前左側の飾り雛の長さが足りないと感じたので、もう一度素材を貼り付けて、魚と桃、鞠を追加しました。



①「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「349.2」、濃度「8」、間隔「12」に設定しました



②描画色を設定しました



影を入れて、素材を追加しました

06

「飾り・光」レイヤーを新規作成し、合成モードを「加算」にします。「エアーブラシ」ツールで奥から差し込む光を描きます。さらに、飾り雛のきわに差し込む光を描き足していきます。



①「飾り・光」レイヤーを新規作成し、合成モードを「加算」にしました



② 「エアーブラシ」 ツールを選択し、 飾り雛の色と大きさに合わせて描画色、 最大半径を変えて描きます。 濃度 「100」、 間隔 「15」 に設定しています



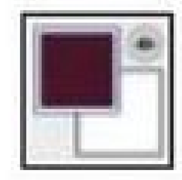
07 飾り雛の細部を加筆修正します。



①「金魚飾り」レイヤーを選択しました



②青いネズミ、スイカの彩度などを変更しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「27.5」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



④金魚の腹に赤紫色の影を塗り、金魚のヒレに被っていた飾り雛を、「消しゴム」ツールで消してヒレが見えるように¥にしました

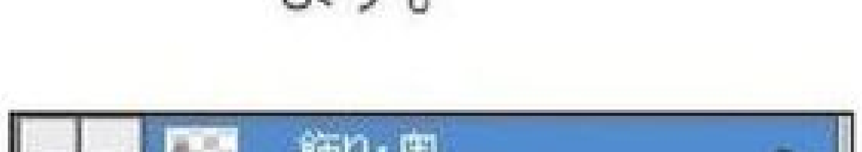
08 もう少し遠近感を出すため、奥の飾り雛のコントラストを弱めに調整します。



「飾り・奥」レイヤーを選択し、「フィルタ」→「色調補正」→「明るさ・コントラスト」から「コントラスト」を「−31」にしました



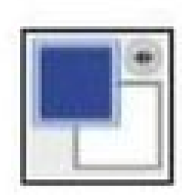
09 飾り雛の左側と金魚に「エアーブラシ」ツールでくすんだ青や紫色の影を入れます。



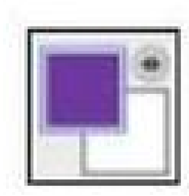
①「飾り・奥」レイヤーを選択しました



②「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「268.8」、濃度「6」、間隔「12」に設定しました



③描画色を設定しました



④描画色を設定しました



時計の七宝焼きの模様をデザインする

01

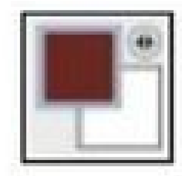
時計の七宝焼きの部分を描きます。「鉛筆」ツールで柄の輪郭を描き、どんどん色を重ねていきます。七宝焼きは、釉薬を盛って作るので表面にほんの少し凹凸があります。その凹凸を意識しながら塗っていきます。



①「文字盤の絵ラフ」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「10.1」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました



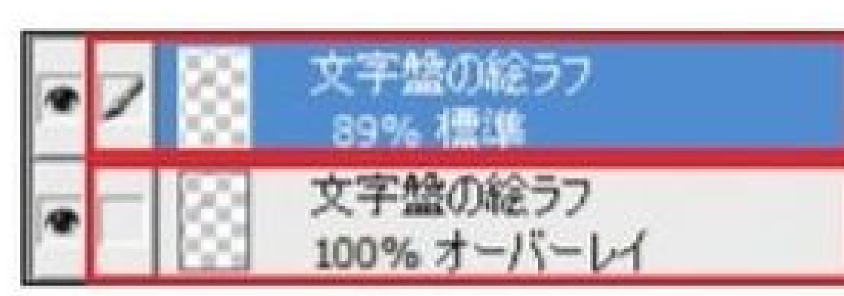






02

柄はほぼ描き終わりましたが、いまいちしっくりこないので色補正をすることにしました。「文字盤の絵ラフ」レイヤーの合成モードを「オーバーレイ」に変更します。そのレイヤーを複製し、通常モードの89%に変更します。



①「文字盤の絵ラフ」レイヤーを「オーバーレイ」にしました

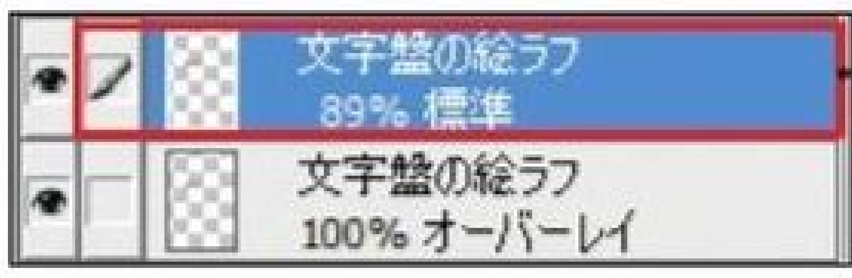
②「文字盤の絵ラフ」レイヤーを複製し、不透明度を「89」に下げました



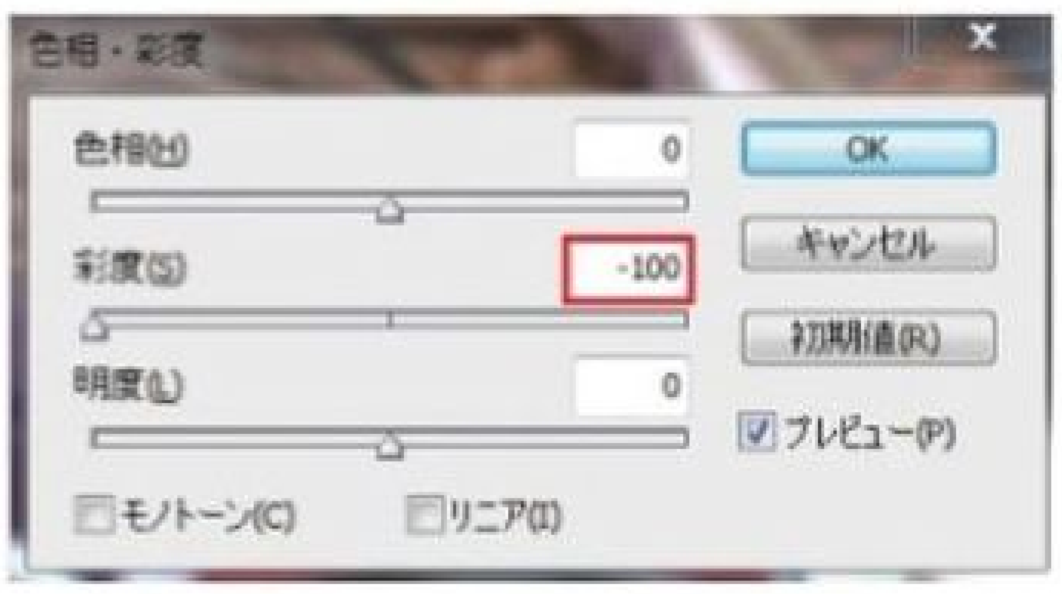


03

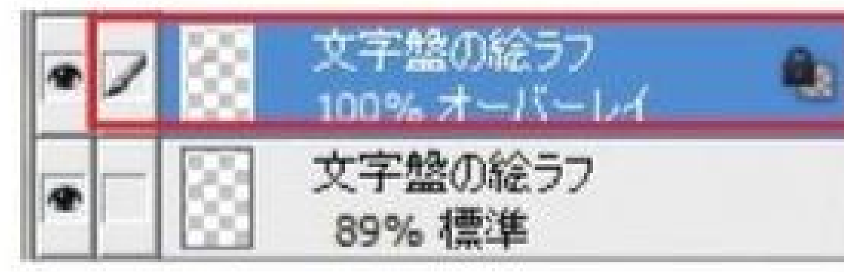
まだしっくりこないので、標準モードの「文字盤の絵ラフ」レイヤーを「色相・彩度」で彩度「-100」にしました。レイヤーの順序を入れ替えます。



①「文字盤の絵ラフ」レイヤーを選択しました



②「色相・彩度」パネルで「彩度」を「-100」にしました



③レイヤーの順序を入れ替えました



↓

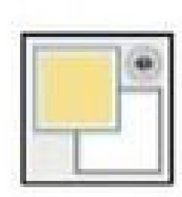


04

「加算」レイヤーを新規作成し、七宝焼きの真ん中、手前へせり出しているところへハイライトを入れます。



「加算」レイヤーを作成し、不透明度を「18%」に調整しました



描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「113.6」、濃度「6」、間隔「12」に設定しました



05

「オーバーレイ」モードの「文字盤の絵ラフ」レイヤーの不透明度を70%に下げます。七宝焼きの部分は、いったんここで終わりにします。



「文字盤の絵ラフ」レイヤーの不透明度を「70」に調整しました



本棚の着色

01 画面奥の棚を描いていきます。平行定規と3点透視法定規にスナップさせて、棚の輪郭線を描きます。



①「背景1」レイヤーを選択しました



②「定規3」「定規-3」のスナップボタンをオンにしました



02 棚の板を「鉛筆」ツールで塗りつぶします。アナログっぽさを出すために、少し色ムラを出すように筆圧に強弱をつけます。



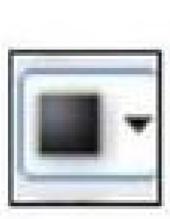
「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「128.1」、濃度「92」、間隔「15」に設定しました



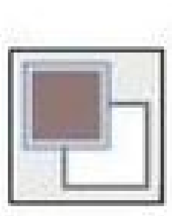
03 「背景1」レイヤーの下に「背景2」レイヤーを新規作成し、くすんだ茶色で棚と壁部分を塗りつぶします。窓は消しゴム(ハード)」ツールで消します。



①「背景2」レイヤーを作成しました



②「矩形塗りつぶし」ツールを選択しました



③描画色を設定し、棚と壁を塗りました

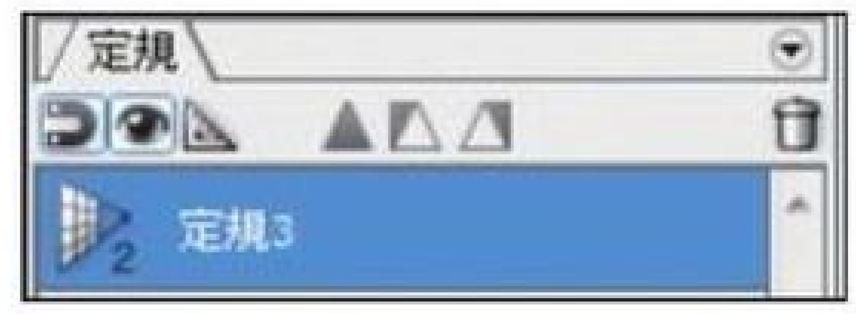


④「消しゴム」ツールを選択し、最大半径「18.9」、最小半径「5」、濃度「100」、間隔「10」に設定しました

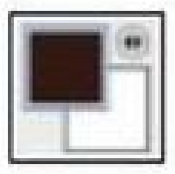


04

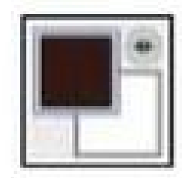
棚の内部を描いていきます。「3点透視法定規」にスナップさせ、奥へと線を引いていきます。



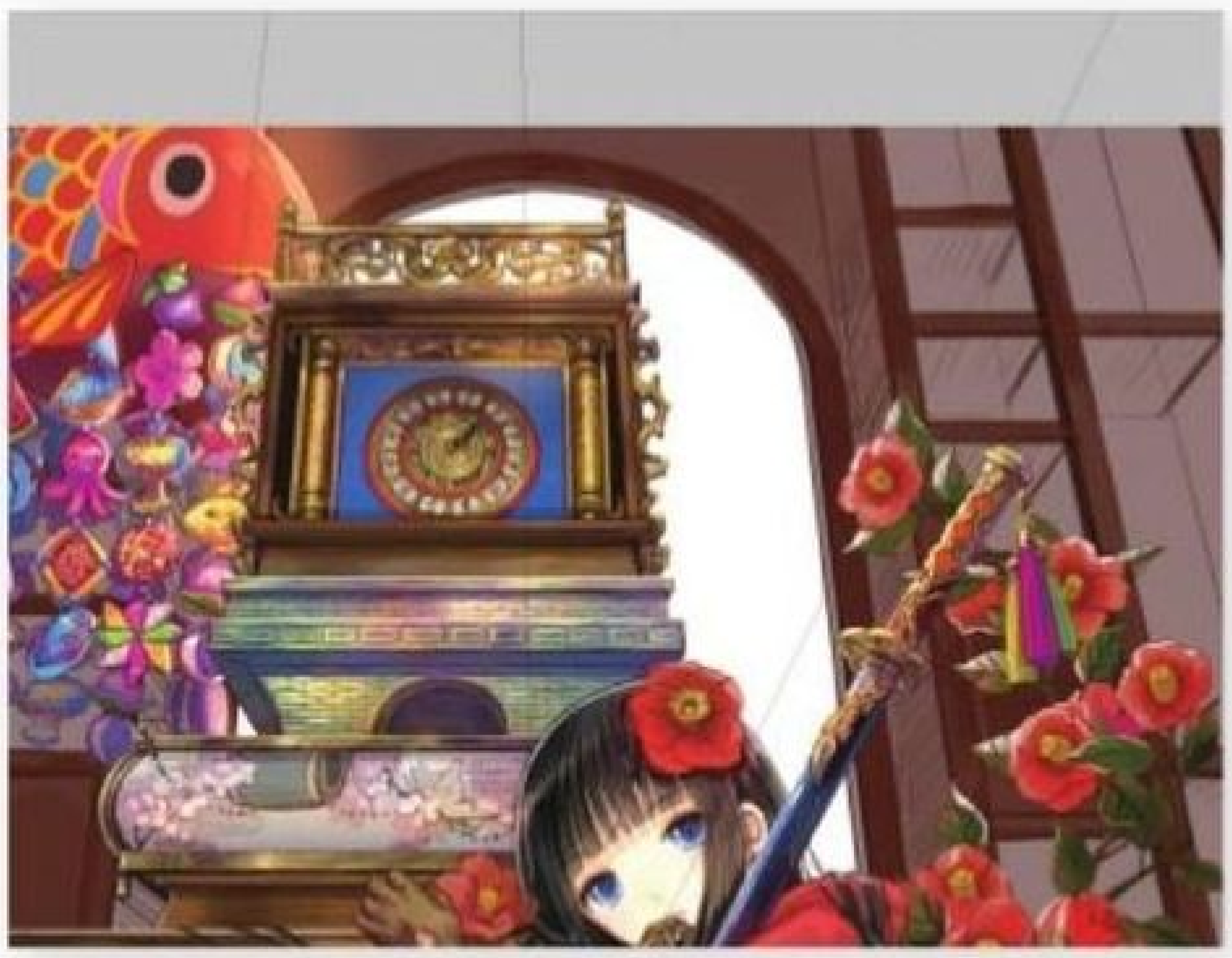
①「定規3」にスナップさせます



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「9.3」、濃度「92」、間隔「15」に設定しました



④描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「47.6」、濃度「60」、間隔「15」に設定しました



③奥へと向かう線を引いていきます



⑤ざっくりと影を描きました

05

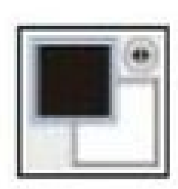
下の本棚の作業にうつります。「3点透視法定規」を使い、本の輪郭を描いていきます。



①「背景2」レイヤーを選択しました



②「定規3」レイヤーにスナップさせます



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「9.3」、濃度「89」、間隔「15」に設定しました



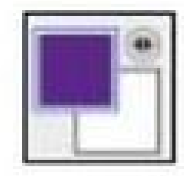
06

本の上部をこげ茶で塗りつぶし、棚との間に空間が空いているように見せます。ピンク、黄色、水色、黄緑とレトロポップな配色で本の背を塗ります。本の装丁や題名をつい描き込みたくなりますが、ここはぐっと我慢です。絵は密度のバランスが大事です。このイラストは密度が高い部分が多いので、ここで密度のヌキを作り、全体の印象を調整します。



07

「乗算」レイヤーを新規作成し、本と本の間に、「エアーブラシ」ツールで影を入れます。


描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「37.6」、濃度「6」、間隔「12」に設定しました



「乗算」レイヤーを作成しました

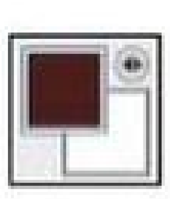


08

「背景3」を、「背景1」と「背景2」の下に新規作成し、窓枠を描いていきます。棚と同じように、2つのパース定規を使いながら描いています。



「背景3」レイヤーを作成しました


描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「14.9」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



09

この窓にはさまざまな色のガラスがはめられています。昔のガラスのような、ゆがみのある感じを表現したくてボソボソしたタッチで色を塗りました。


①「鉛筆」ツールを選択しました



②ブラシ設定を最大半径「32.6」、濃度「62」、間隔「15」で設定しました



10

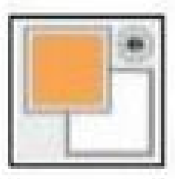
「加算」レイヤーを新規作成し、「エアーブラシ」ツールで窓の光を入れます。棚のキワにも光を当て、空間を感じさせるようにします。



①「加算」レイヤーを作成し、不透明度を50%に調整します



②「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「344.2」、濃度「6」、間隔「12」に設定しました

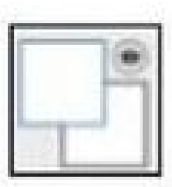


③描画色を設定しました



11

壁の色を、「透明水彩」ツールで茶色から白色に変更しました。



描画色を設定しました

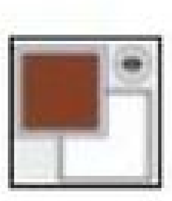


12

本棚に薄く茶色を塗り、若干暗くします。



①「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「344.2」、濃度「6」、間隔「12」に設定しました



②描画色を設定しました



13

少女の髪色が薄いと感じたので、「少女髪」レイヤーを複製し、「乗算」モードの不透明度54%にして調整します。このとき、前髪部分には、「エアーブラシ」ツールで白を入れ、明るくします。「乗算」レイヤーで白を使うと、「消しゴム」ツールを使ったときと同じ効果になります。



全体の雰囲気を整える

01

棚の描き込みをする前に、全体の雰囲気を整えていきます。細かい描き込みに飽きたら、先に全体の雰囲気を整えます。そうすることで、完成イメージがよりはっきりし、モチベーションを保つことができます。
まず、手前のモチーフにざっくり陰影を入れることにします。手前を暗くすることで、画面の中に奥行きが生まれます。



02

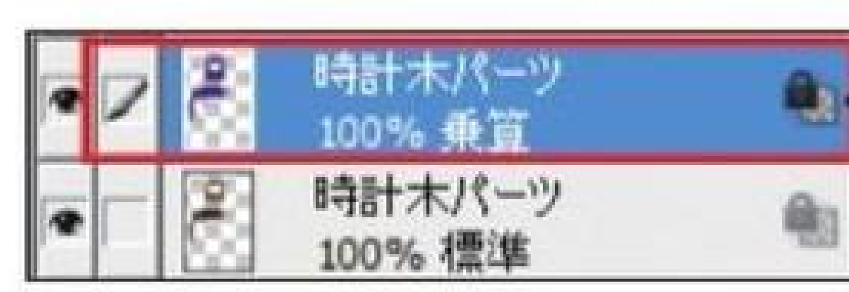
「レイヤー」→「レイヤーセットを複製」し、「少女」レイヤーセットをまるごと複製します。「レイヤー」→「レイヤーセットを結合」で複製した方の「少女」レイヤーセットを結合します。同じように、「時計木パーツ」レイヤーも複製します。



①「少女-コピー」レイヤーセットが複製されました



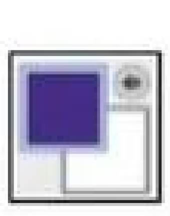
②「少女-コピー」フォルダーが結合されました



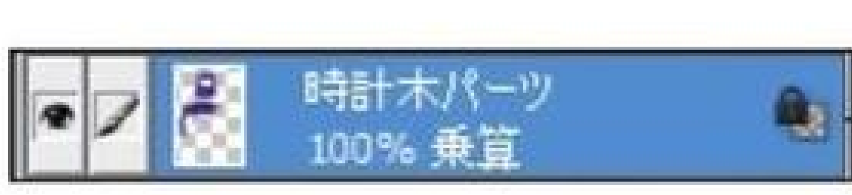
③「時計木パーツ」を複製しました

03

「少女-コピー」、「時計木パーツ」レイヤーを濃い紫色で塗りつぶした後、乗算レイヤーに変更します。これで描画領域からはみ出すことなく、影色で塗りつぶせます。時計なども同じ手順で、乗算影レイヤーを作ります。



①描画色を設定し、「矩形塗りつぶし」ツールで塗りつぶしました

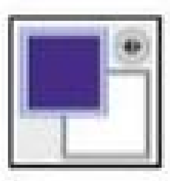


②合成モードを乗算」に変更しました



04

「少女-コピー」、「時計木パーツ」レイヤーを結合します。「エアーブラシ」ツールでキャラクターの手前側にある床にも影を塗り、不透明度を「27%」に調整します。



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「459.8」、濃度「6」、間隔「12」に設定しました



①レイヤーを結合します



③「エアーブラシ」ツールで床の手前あたりにも影を入れました

→



④レイヤーの不透明度を27%に下げました

05

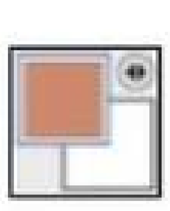
細かい陰影の調整をします。このままだとキャラクターの肌が暗すぎるので、キャラクターの顔と足に「エアーブラシ」ツールで淡い茶色を入れます。



①「少女-コピー」レイヤーを選択しました



②「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「459.8」、濃度「6」、間隔「12」に設定しました



③描画色を設定しました

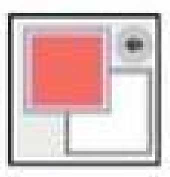


Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

06

花瓶の椿およびキャラクターのキワには、「エアーブラシ」ツールでオレンジ色を入れます。ここは窓からの光が当たっている箇所です。



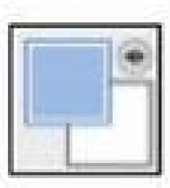


描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「188.4」、濃度「30」、間隔「12」に設定しました

07

犬張子のしっぽの内側、頭の奥まった部分にも同じく窓からの光が当たっているので「エアーブラシ」ツールで水色を入れます。



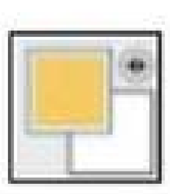


描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「188.4」、濃度「30」、間隔「12」に設定しました

08

時計の透かし彫り部分のキワも、光があたっているので黄色で塗ります。





描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「188.4」、濃度「30」、間隔「12」に設定しました

09

影部分のレイヤーを、「通常」モードの不透明度「100%」で表示させるとわかりやすいと思います。このような状態になっています。



10

手前側に第二光源があるので、手前を少し明るく調整します。不透明度31%の加算レイヤー「レイヤー108」を新規作成し、赤→透明のグラデーションを作成しました。その上に不透明度7%の加算レイヤー「レイヤー109」を新規作成し、画面真ん中あたりに「エアーブラシ」ツールでオレンジ色の帯を作成します。





②オレンジ色の帯を作成しました

①赤いグラデーションを作成しました

11

「少女-コピー」レイヤーに戻り、羽織の左端に「エアーブラシ」ツールで赤色を入れます。

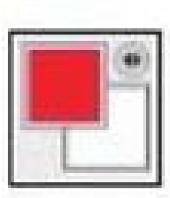




①「少女–コピー」レイヤーを選択しました



②「エアーブラシ」ツールを選択し、最大半径「344.2」、濃度「81」、間隔「12」に設定しました

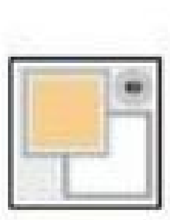


③描画色を設定しました

12

七宝焼き部分に「エアーブラシ」ツールで黄色を入れ、手前の第二光源がうっすら当たっているような感じにします。





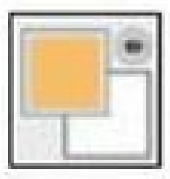
描画色を設定しました

13

「加算」レイヤーを新規作成します。「差し込む光」という名前の通り、窓から差し込む光を描き込んでいきます。



①「差し込む光」レイヤーを作成しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「6.6」、濃度「94」、間隔「15」に設定しました







14

「差し込む光」レイヤーのオン／オフを切り替えて確認します。少し大袈裟なくらいに光を入れると、ドラマチックになるのでオススメです。



オフの状態です



オンの状態です

15

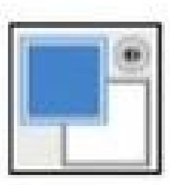
「差し込む光」レイヤーを選択し、足の影部分に青色を入れて少し暗い印象にします。



①「差し込む光」レイヤーを選択しました



②「指先」ツールを選択し、最大半径「103.9」、濃度「17」、間隔「10」に設定しました



③描画色を設定しました



16

「レイヤー108」と「レイヤー109」を結合し、レイヤー名を「光色調整」に変更します。この「光色調整」レイヤーを選択し、キャラクターの瞳部分のみを「消しゴム(ハード)」ツールで消すことで、瞳の印象を強くします。



①「光色調整」レイヤーを選択しました



②「消しゴム(ハード)」ツールを選択し、最大半径「10.1」、最小半径「5」、濃度「100」、間隔「10」に設定しました



→



棚と陳列物の着色

01 モチベーションがだいぶ補充できたので、ここで一旦、雰囲気を整える作業は中断し、棚の細部を描いていきます。薄く表示させていた「ラフ」レイヤーを非表示にします。



「ラフ」レイヤーを非表示にしました

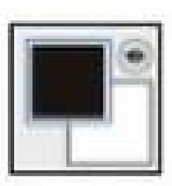
02 棚の表面にこげ茶で木目のタッチを入れます。



①「背景1」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径「10.5」、濃度「78」、間隔「15」で設定しました



③描画色を設定しました



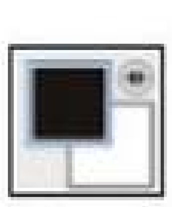
03 左側に扉付きの棚を2つ増やしました。同じように木目のタッチを加えます。



①「背景1」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径「10.1」、濃度「58」、間隔「15」で設定しました



③描画色を設定しました



04

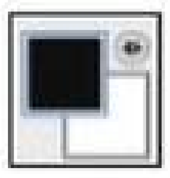
通常レイヤー「レイヤー114」を新規作成し、棚の骨董品のラフ線を描きます。ラフを描いたらレイヤーの不透明度を23%に下げます。



①「レイヤー114」を作成しました



②「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径「10.5」、濃度「78」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました

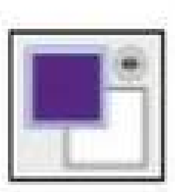


05

右側の棚にある狐面から描いていきます。棚の内部を、薄く紫で塗ります。



①「骨董品類」レイヤーを新規作成します

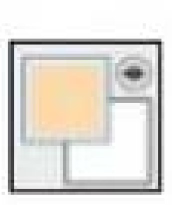


②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「47.5」、濃度「100」、間隔「15」で設定しました



06

黄色がかった白色で狐面の概形を描きます。影部分にこげ茶を入れて形を作っていきます。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「17.8」、濃度「64」、間隔「15」で設定しました



②概形を描きました



③造形に沿って塗りました

07

狐面の柄を描き込みます。ひと癖ある造形にしたくて、目と口をそれぞれ封印しました。立体感を出すために、「加算」レイヤーを作成します。光を塗って不透明度を下げたら、「背景2」レイヤーと結合します。下の狐面のアゴがゆがんでいると感じたので、「自由変形」ツールを使って調整します。

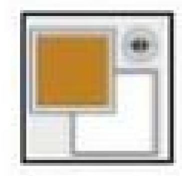


①加算レイヤー「レイヤー118」を作成し、不透明度を下げます

⑤「レイヤー118」と「背景2」レイヤーを結合します



②「エアーブラシ」ツールを選択しました。最大半径「223.6」、濃度「4」、間隔「12」に設定しました



③描画色を設定しました



④柄を描き、「加算」レイヤーに光を塗りました



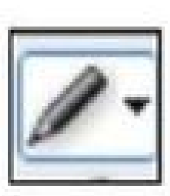
⑥下の狐のあごを修正します

08

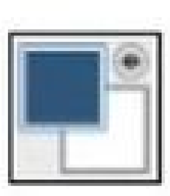
棚の奥に、青い布を敷きました。



①「背景2」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択し、最大半径「19.9」、濃度「82」、間隔「15」に設定しました



③描画色を設定しました

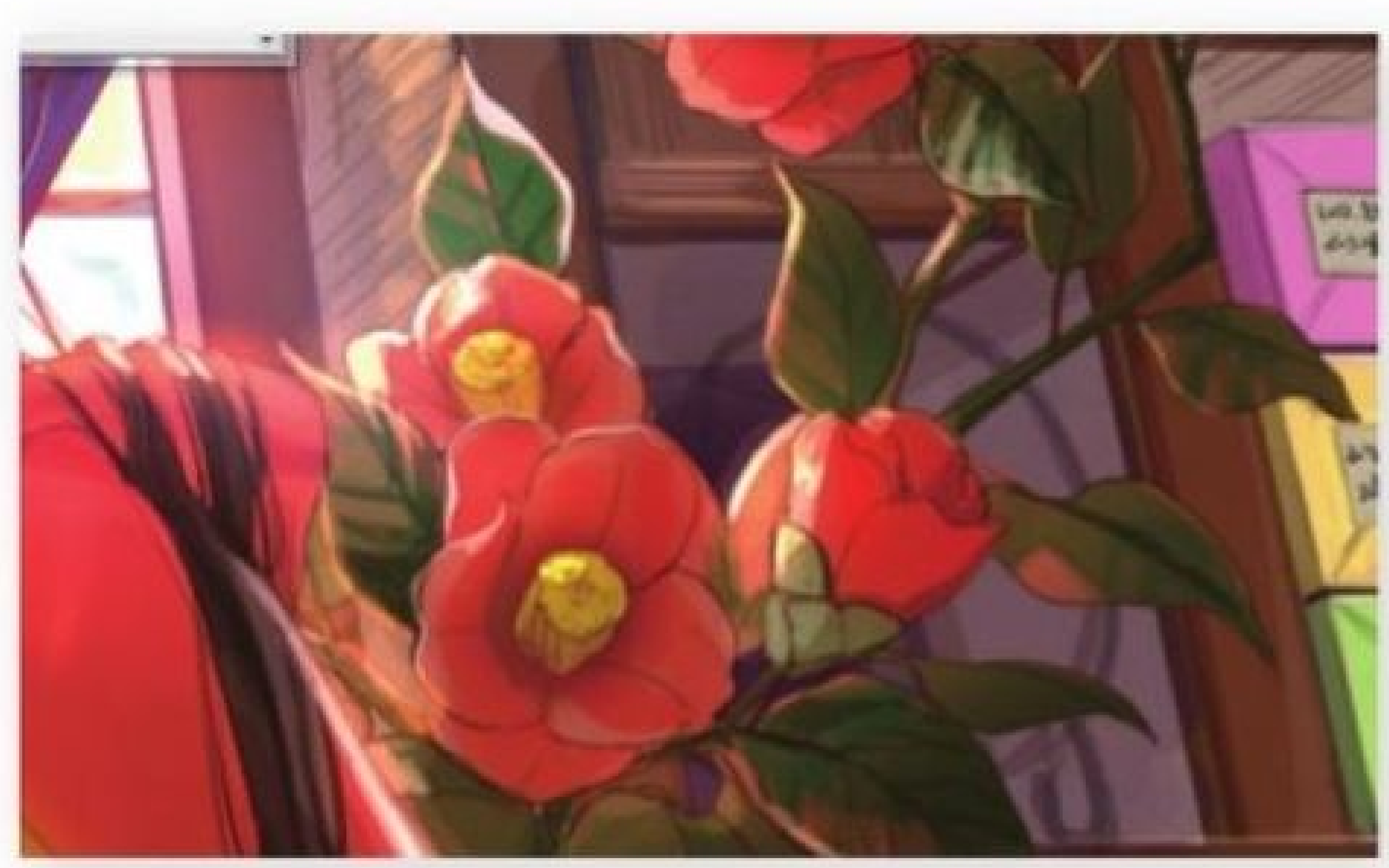


09

骨董品類を黙々と描いていきます。右の下の段に小皿類が入っている箱を描きました。



「骨董品類」レイヤーを選択しました



10 左側の下の段には金属で作った蝶のブローチを置きました。少し古い金属という設定なので、ハイライトは鈍めです。



11 画面のバランスが悪いと感じたので、蝶のブローチの隣にある棚の扉を「多角形選択」ツールで囲って消し、もうひとつ内部が見える棚を作ります。奥行きと、影を描き込みます。



「多角形選択」ツールを選択しました



12 蝶のブローチの隣には、壺を描くことにしました。ハイライトを入れて、ツヤ感を出します。立体感を強調するように、壺の形に沿ったタッチを入れています。



「骨董品類」レイヤーを選択しました



13 「乗算」レイヤー「レイヤー123」上に壺の柄を描き込みます。レイヤーの「透明部分を保護」にチェックを入れた後、壺の奥に回り込むところに暗い水色を、壺の手前側に張りだしている面に明るい水色を塗ります。これで立体感が強調されました。さらに、「加算」レイヤー「レイヤー124」を作成し、壺の張り出した面に光を入れます。

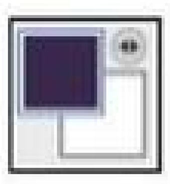


14 「レイヤー123」と「レイヤー124」を「レイヤー」メニュー→「レイヤーの結合」で「骨董品類」レイヤーに結合し、壺の輪郭線を「鉛筆」ツールで整えます。





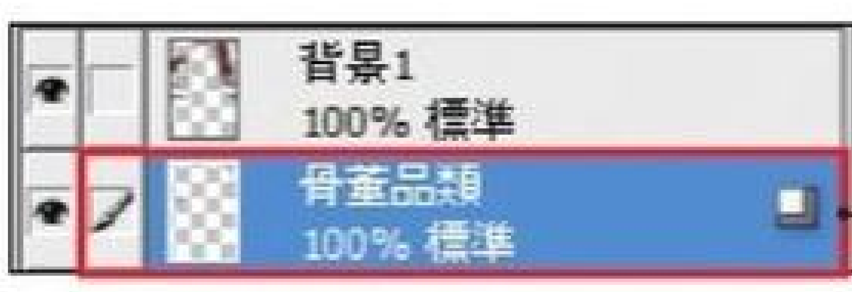
①「骨董品類」レイヤーに結合しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「13.9」、濃度「81」、間隔「15」に設定しました

15 右上の棚の本を描きます。下段の本棚を描いた時と同じ手順です。輪郭を「鉛筆」ツールで描いてからベースの色を塗り、細部を描き込んでいきます。

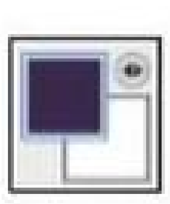




「骨董品類」レイヤーを選択します

16 右側の棚に置かれたピンク色の皿を描きます。ベースは「骨董品類」レイヤーで塗っています。上部に「エアーブラシ」ツールで紫色の影を入れます。

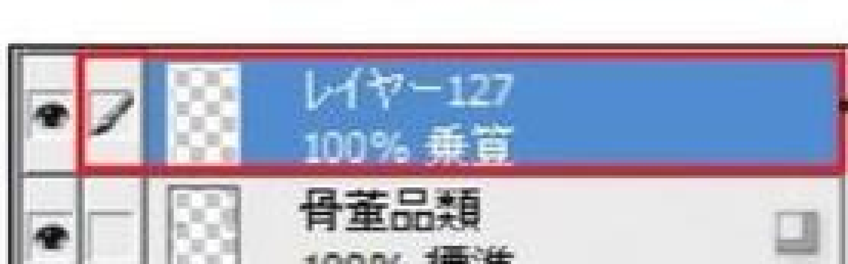




描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「278.9」、濃度「3」、間隔「12」に設定しました

17 「乗算」レイヤーを作成し、皿の模様を描き込みます。模様部分は「透明部分に保護」にチェックを入れ、「エアーブラシ」ツールで影を入れます。





「乗算」レイヤー「レイヤー127」を作成しました

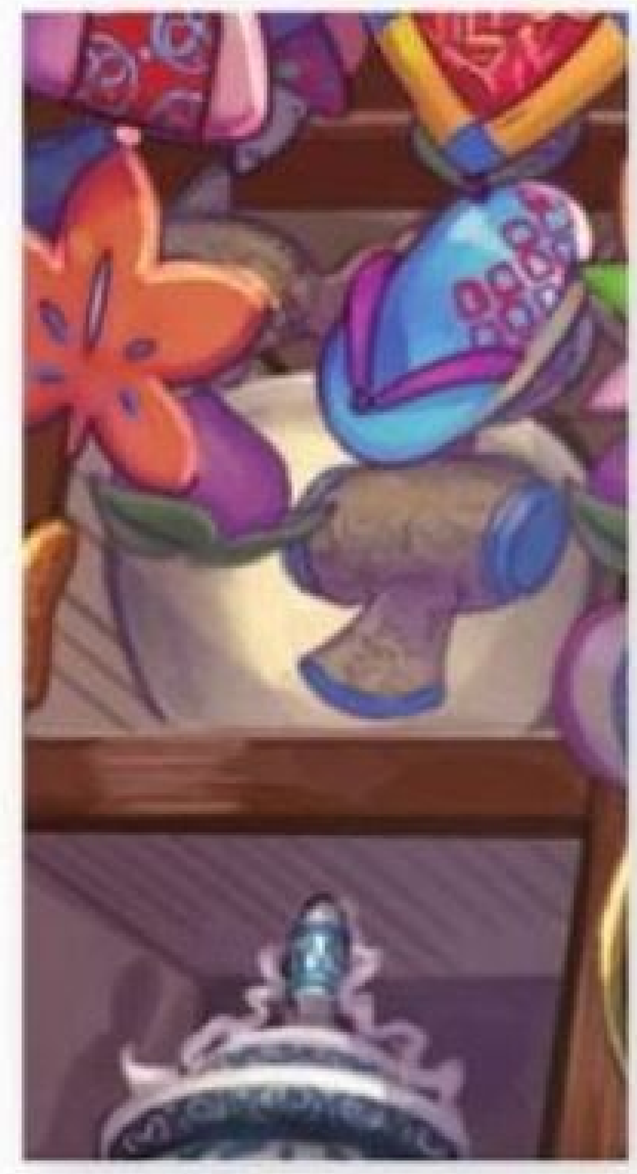
18 壺と同じ手順で、お椀を描きます。

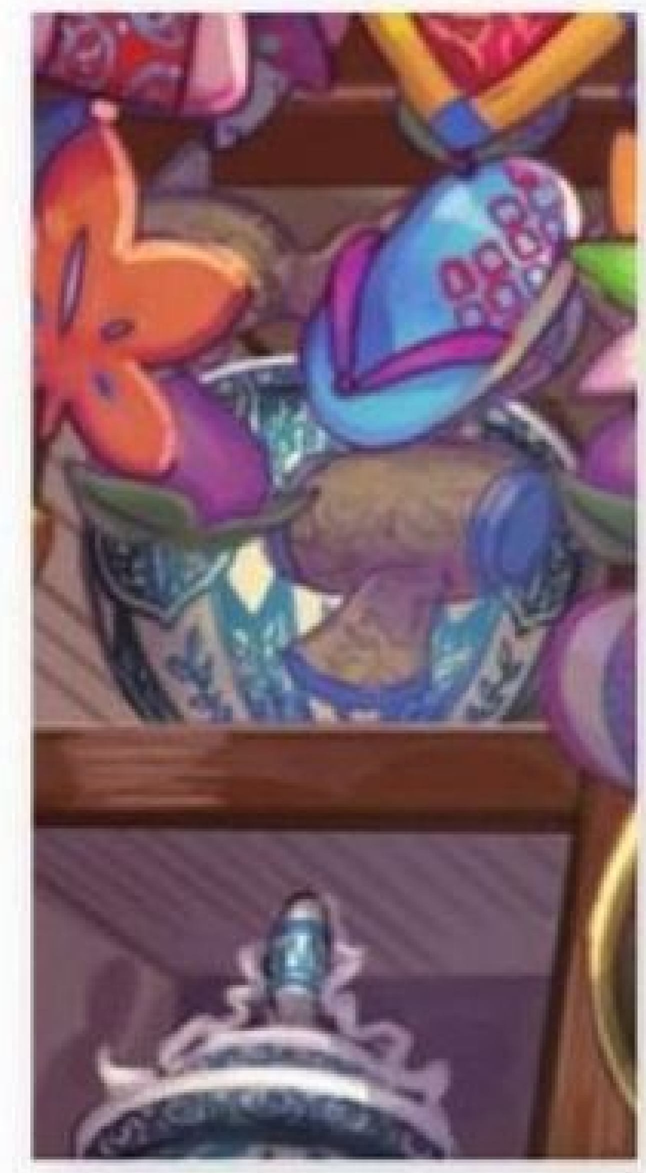


①「骨董品類」レイヤーを選択し、ベースを描きます



②「レイヤー128」を新規作成して柄を描き、「骨董品類」レイヤーに結合します

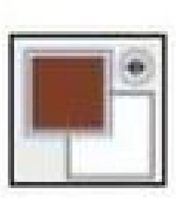




19 「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、全体のバランスを見ながら、棚の各所に「エアーブラシ」ツールで茶色を追加します。こうすることで、棚の内部と外部の色がなじみます。



①「レイヤー131」を作成し、不透明度を「56%」に調整しました

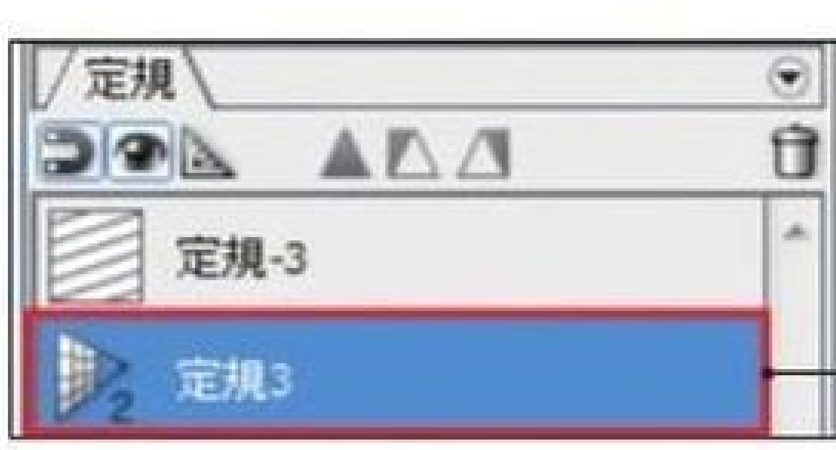


②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「258.7」、濃度「4」、間隔「12」に設定しました



③棚の色がなじみました

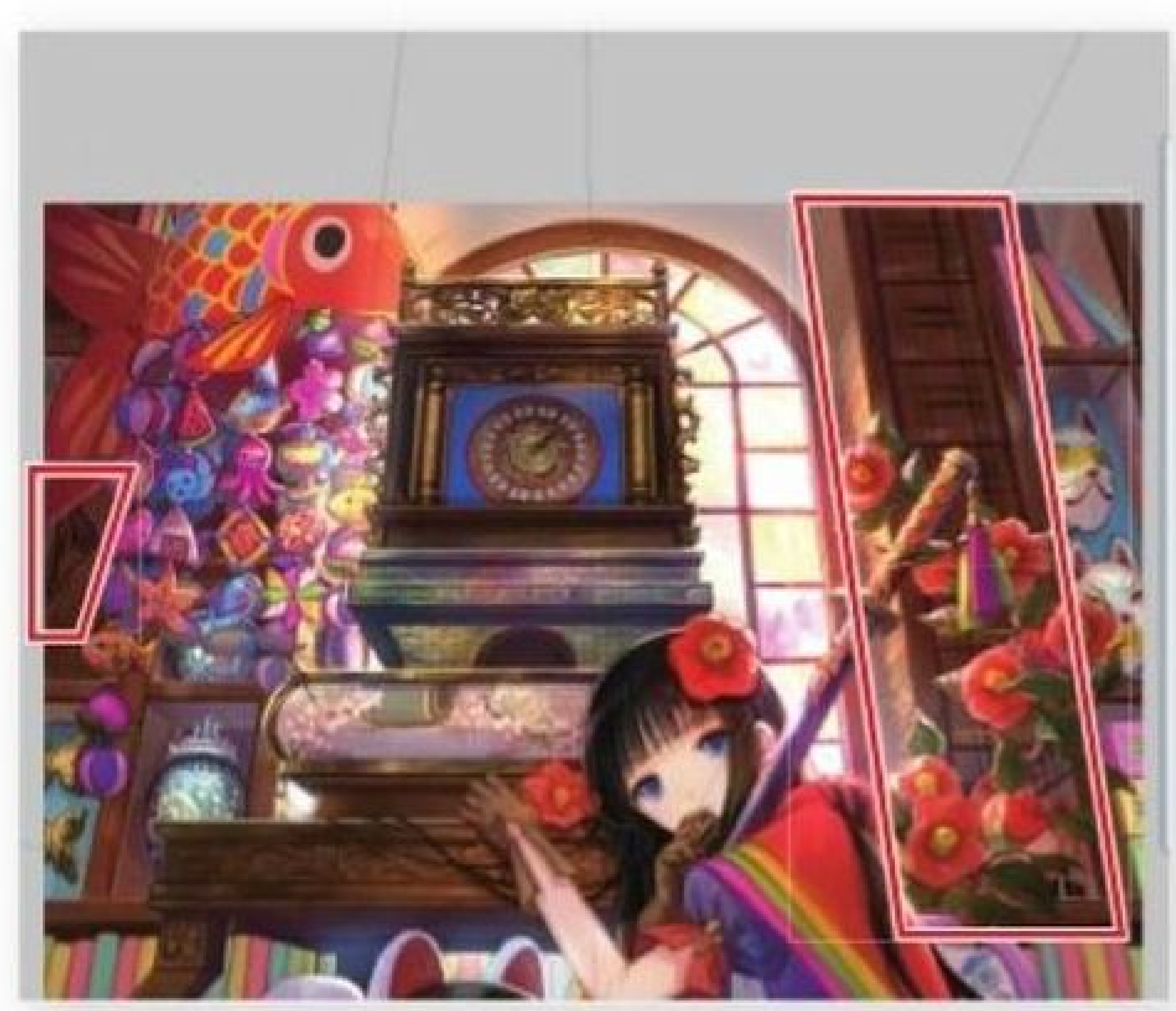
20 右側の引き出しと左側の観音開きの扉に、取っ手を付けます。まずはパース定規にスナップさせて、取っ手の位置のガイド線を描きます。



①「定規」パネルで二点透視法定規「定規3」にスナップさせます



②「レイヤー132」を作成しました。ここにガイド用のパース線を引いていきます



③取っ手のガイド線を引きました

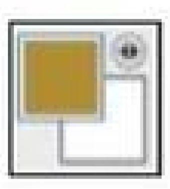
21

「レイヤー132」の不透明度を39%に下げます。その上に「取っ手」レイヤーを新規作成し、取っ手を描き込んでいきます。装飾が細かく施された金属に見えるように、筆圧を弱くしたり強くしたりして、グネグネとしたタッチを出しながら塗ります。下部に暗く輪郭線を描き、金属の立体感を出しています。白でキュッとハイライトを入れました。



②「取っ手」レイヤーを作成しました

①「レイヤー132」の不透明度を「39」に調整しました



③描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「7.6」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



④取っ手を描き込みました

↓



⑤白でキュッとハイライトを入れました

22

「透明部分を保護」をチェックし、取っ手の右側にほんの少し紫色の影を入れます。同じようにして、他の取っ手も描いていきます。



①「透明部分を保護」をオンにしました



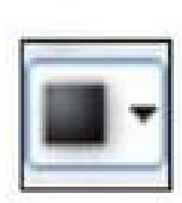


23

羽織の上のビー玉と花札を「矩形塗りつぶし」ツールで塗ります。花札を緑混じりの黒、ビー玉を水色・ピンク・黄色で塗り分けました。



①「小物2」レイヤーを作成しました



②「矩形塗りつぶし」ツールを選択しました。各描画色で小物を塗ります



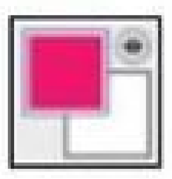
椿と小物の着色

01

「小物オーバーレイ」レイヤーを選択し、達磨花瓶部分に「エアーブラシ」ツールでピンク色を加え、色を濃くしました。



①「小物オーバーレイ」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「213.5」、濃度「68」、間隔「12」に設定しました



02

椿の花弁部分にも「エアーブラシ」ツールで赤を塗り、色を濃くしました。



「小物オーバーレイ」レイヤー上に赤を塗ります



03

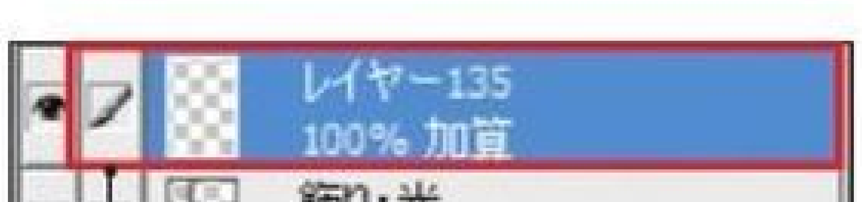
金魚の奥側の雛飾りに影とハイライトを加えました。



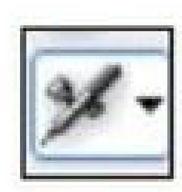
①「飾り・奥」レイヤーを選択しました



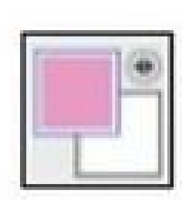
②「エアーブラシ」ツールを選択しました。最大半径は「67.7」、濃度「44」、間隔「12」に設定しました



④加算レイヤー「レイヤー135」レイヤーを作成しました



⑤「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径は「6.5」、濃度「70」に設定しました



⑥描画色を設定しました



③黒で影を描き加えました



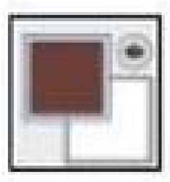
⑦ハイライトを描き加えました

04

「乗算」レイヤーを新規作成し、棚の下部と床の奥あたりに、「エアーブラシ」ツールで影を入れます。



①「床の影」レイヤーを新規作成し、合成モードを「乗算」にしました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「208.5」、濃度「26」、間隔「12」に設定しました



05

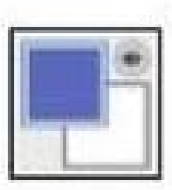
「レイヤー137」を新規作成し、奥の背景全体に青を塗ります。そして、合成モードを「乗算」に、不透明度を31％にしました。画面奥の色を落ち着かせるためです。



①「不透明水彩」ツールを選択しました。最大半径「72.8」、濃度「36」、のばし効果「72」、ぼかし効果「46」、影響距離「56」、間隔「26」に設定しました

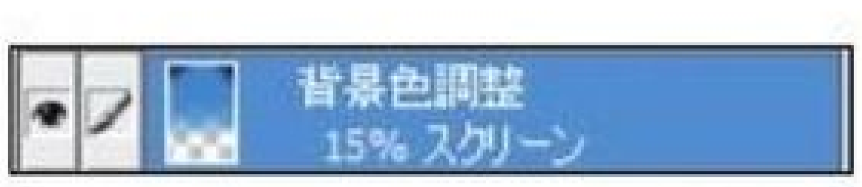


②描画色を設定しました



06

「背景色調整」レイヤーを新規作成し、合成モードを「スクリーン」、不透明度を「15％」に設定して奥の背景全体に、青色を塗ります。奥の背景が白くくすんだような感じになって、画面が見やすくなりました。



①「背景色調整」レイヤーを選択しました



②「不透明水彩」ツールを選択しました。最大半径「72.8」、濃度「36」、のばし効果「72」、ぼかし効果「46」、影響距離「56」、間隔「26」に設定しました



③描画色を設定しました



07

椿の葉の色が薄いと感じたので、椿の部分を選択してコピー→「貼り付け」したレイヤーを「乗算」モードにして、色を濃くします。



②「貼り付け」るとレイヤーが作成されます



③合成モードを「乗算」モードに変更しました



①椿部分を選択し、コピーしました

→



④椿の色が濃くなりました

08

花札を描きます。自分で作った花札の柄素材を貼り付け、「自由変形」で札の形に沿って変形させます。裏返しになっている花札の輪郭を調整し、少し厚みがあるような感じにします。



素材を貼り付けました

DATA

花札の柄のオリジナル素材「hanahuda.psd」をWebサイト（6ページ参照）から入手可能です





09

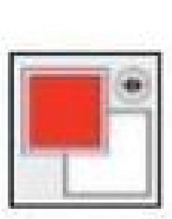
「背景影」レイヤーを選択し、窓からの光が当たっている棚の部分に、「エアーブラシ」ツールで赤を加えます。



①「背景影」レイヤーを選択しました



②「エアーブラシ」ツールを選択しました。最大半径「344.2」、濃度「55」、濃度「55」、間隔「12」に設定しました



③描画色を設定しました



10 羽織の柄を描き込みます。アタリを描いた「着物模様ラフ」レイヤーの上に「着物模様」レイヤーを新規作成し、柄を描き込んでいきます。筆者は、実際に存在する伝統的な着物の柄を組み合わせながら描いています。布の起伏に柄が合うよう注意しながら、描き込んでいきます。こういう細かい起伏は、素材を貼り込むことではなかなか表現できないので、なるべく自分で描くようにしています。



①「レイヤー145」を作成しました



③「着物模様」レイヤーを作成しました



④金襴布地の質感を目指し、柄にほんの少し立体感を出すよう心がけました

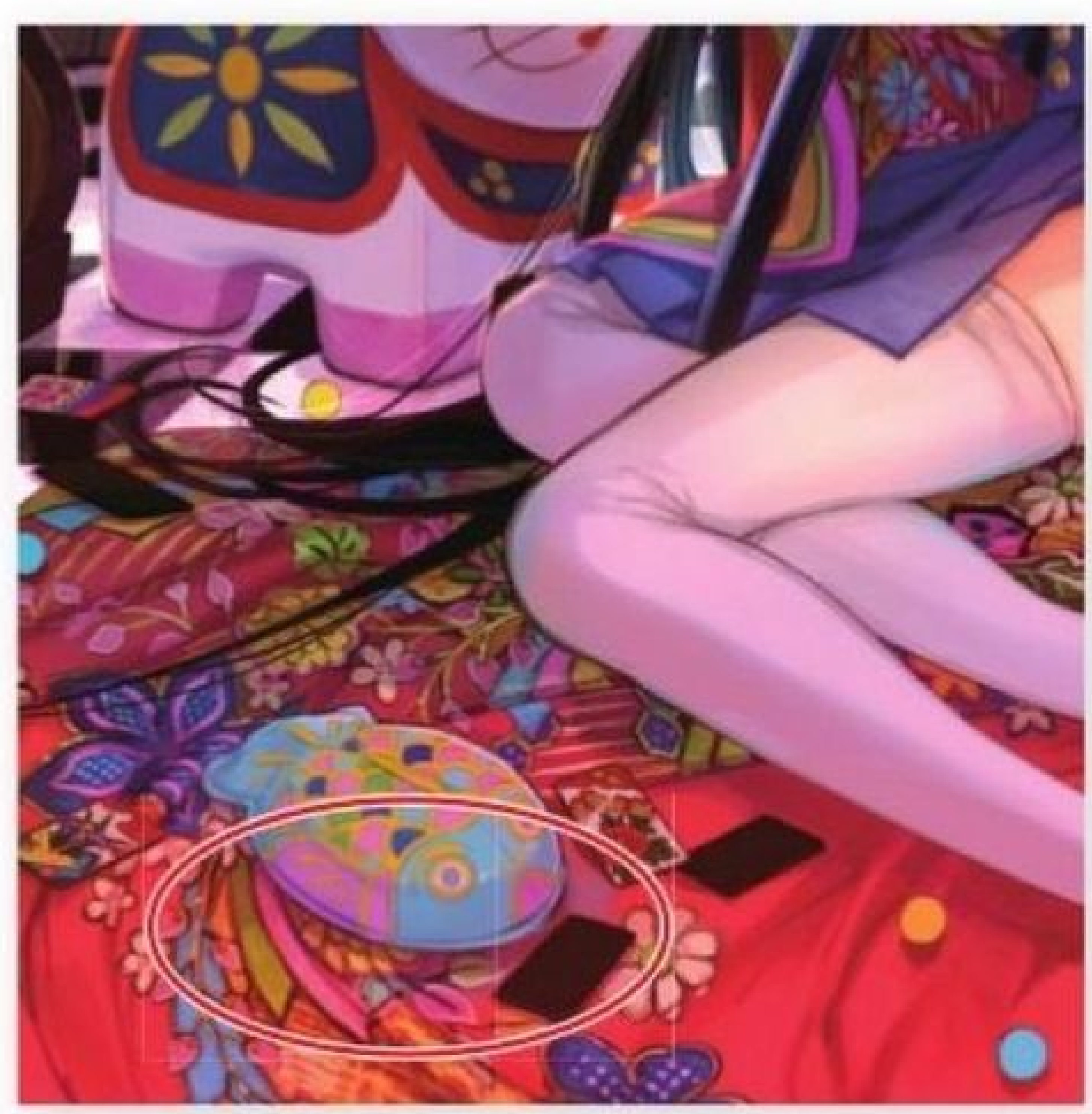


②ざっくりと、どこに柄を描くのかアタリを描きます



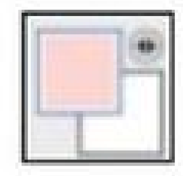
⑤羽織の内側や、他モチーフの影で暗くなっている部分は、周りの布の明度に合わせ、柄も暗めです

11 金魚の浮きおもちゃの影を入れました。これで描き込みがほぼ終了しました。
あとは、細かい加筆修正と、色の調整です。自分が納得するまで続けます。細部を加筆し、全体のバランスを見て、色のフィルターを加えたら、また全体のバランスを見て、ということを繰り返します。ずっとこの作業をしていると絵の良し悪しが分からなくなるので、少し時間をあけてから作業を再開すると、自分の絵を客観的に見ることができます。



仕上げ

01 「差し込む光」レイヤーに、花瓶の椿にハイライトを追加します。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「19.1」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



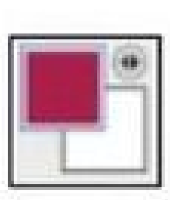
→



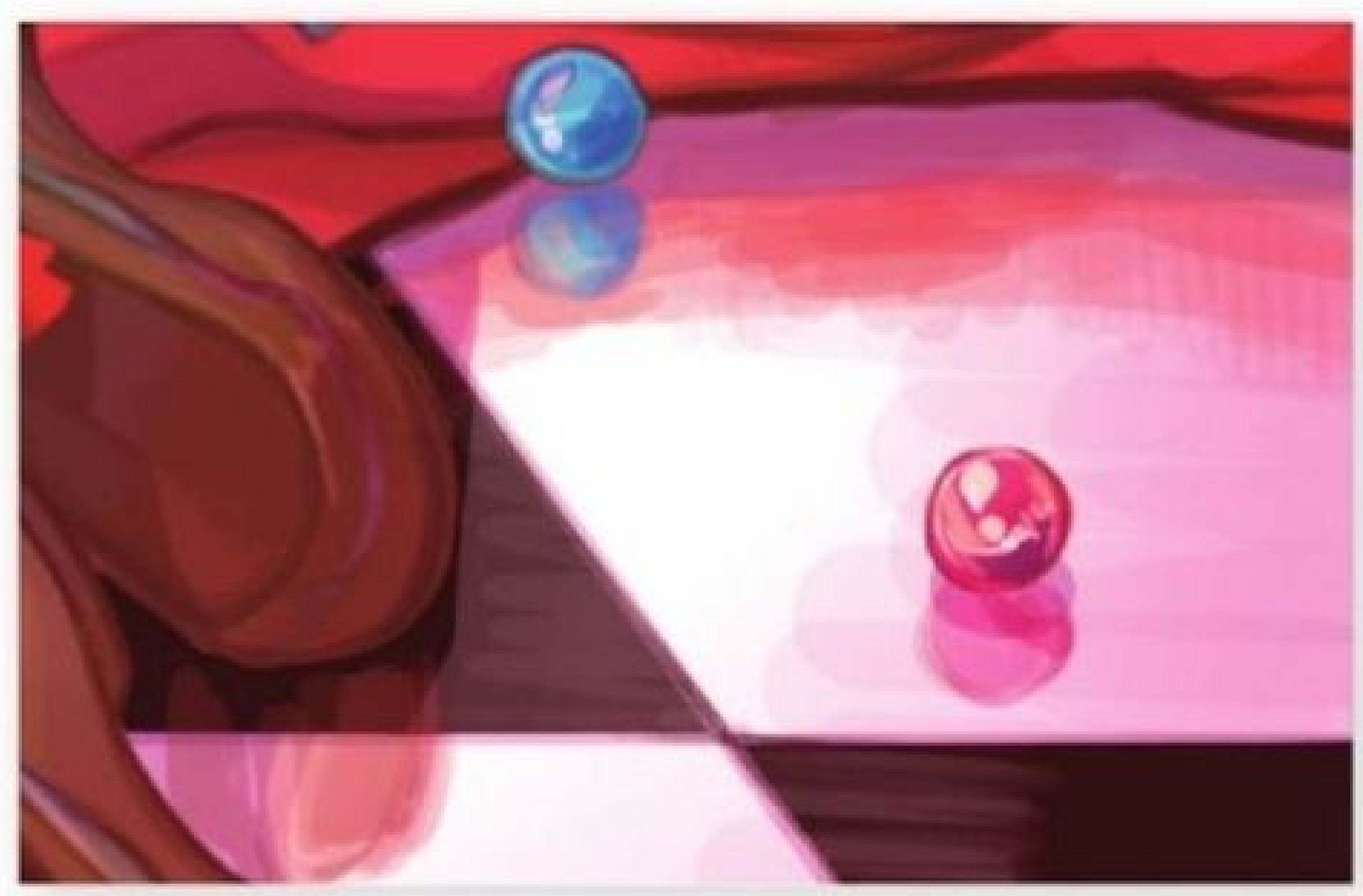
02 ベース色だけ塗って放置していたビー玉を描き込みました。



①「小物2」レイヤーを選択しました



②描画色を適宜変更しながら描きます。「鉛筆」ツールを最大半径「17.4」、濃度「68」、間隔「15」に設定しました

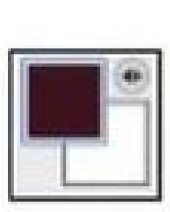


03 羽織の内側にある柄に、薄く暗い赤をのせ、外側の柄の金糸部分にハイライトを足しました。

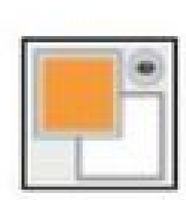


④「レイヤー149」を作成し、合成モードを「加算」に設定しました

①「着物模様」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「57.7」、濃度「50」、間隔「15」に設定しました



⑤描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「4.9」、濃度「92」、間隔「15」に設定しました



04

「ソフトライト」レイヤーを新規作成し、画面内の赤い部分に「エアーブラシ」ツールで赤を塗り、色を強調します。時計の七宝焼き部分にもピンク色を塗り、彩度を高くしました。



「赤追加」レイヤーを選択しました



05

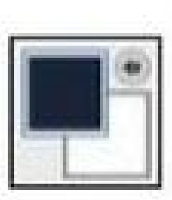
制服の色が薄いので、「ソフトライト」レイヤーを作成し、「透明水彩」ツールで影部分をなぞり、色を濃くします。



①「レイヤー151」を作成しました



②描画色を設定しました。「透明水彩」ツールを最大半径「118.0」、濃度「36」、のばし効果「72」、ぼかし効果「46」、影響距離「56」、間隔「15」に設定しました



06

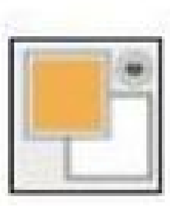
「差し込む光」レイヤーを選択します。台座上面にハイライトを追加します。



①「差し込む光」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「123.0」、濃度「7」、間隔「12」に設定しました

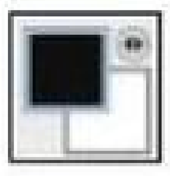


07

犬張子頭部の黒を濃くしました。



描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「52.7」、濃度「72」、間隔「15」に設定しました

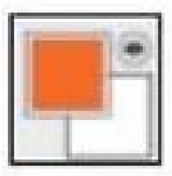


08

「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、飾り雛のところにオレンジ色をのせ、温かみのある色にします。



①「レイヤー155」を作成しました



②描画色を設定しました。「エアーブラシ」ツールを最大半径「198.4」、濃度「7」、間隔「12」に設定しました



09

文字盤の周りに和柄のテクスチャを貼ります。これは、サークルSTARWALKER STUDIOさまの素材集『日本の伝統文様素材集1』に収録されている「029」を使用しています。



テクスチャを貼り込みました

●STARWALKER STUDIO
http://starwalkerstudio.com/



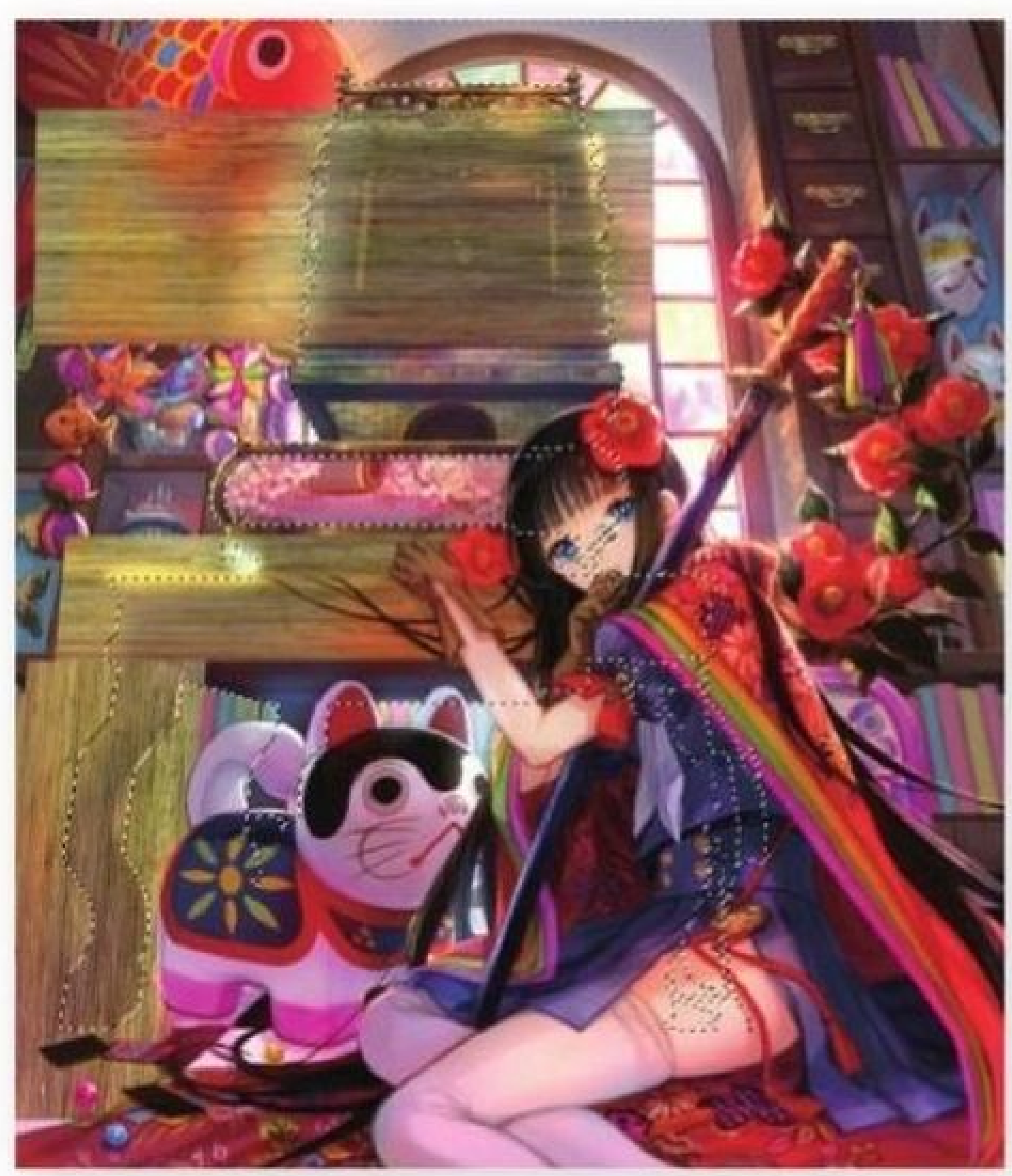
10

木材部分の素材感を出すため、実際の木材を撮った写真を、テクスチャとして貼ります。パースに沿って、木材部分を覆うように素材を貼り付けます。「時計木パーツ」レイヤーの、描画されていない領域をクリックすると、描画されていない領域が自動選択されます（「自動選択」の表示画像チェックボックスはオフにしておきます）。「編集」メニュー→「消去」で、選択領域内のテクスチャを一気に削除します。文字盤部分などは手動で消していきます。



①テクスチャを貼り込みました

②描画してない部分を選択しました



11

テクスチャのレイヤーモードをオーバーレイに変更します。「指先(拡散)」ツールで、木彫りの浮き出ている箇所をなぞり、テクスチャをなじませます。



①「レイヤー1」を「オーバーレイ」に変更しました



②「指先(拡散)」ツールを選択しました。最大半径「85.1」、濃度「80」、間隔「19」に設定しました

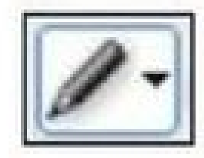


12

棚の下部に、木彫りの模様を追加します。木彫りの立体感が出るように、明るい面と暗い面を描いていきます。



①「背景3」レイヤーを選択しました



②「鉛筆」ツールを選択しました。最大半径「16.1」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



13

七宝焼きのまわりの金属部分に、テクスチャを貼ります。以前制作したイラストの一部を切り出して作った、宝石のような氷山テクスチャです。「選択範囲」ツールで不要な部分を削除し、「オーバーレイ」モード、不透明度50%で貼り付けました。これで金属部分が、深みのある複雑な色合いになりました。



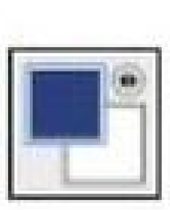


DATA

氷山テクスチャのオリジナル素材「hyouzan.psd」をWebサイト(6ページ参照)から入手可能です

14

「少女加筆1」レイヤーを選択します。手袋のヒモ部分を描き足しました。



①描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「7.5」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



15

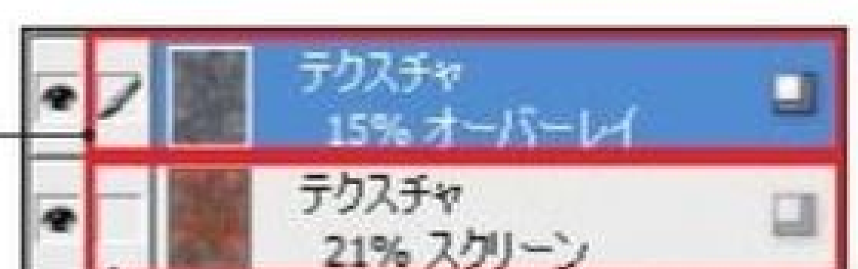
画面全体に、テクスチャを貼り込みます。これは、水彩色鉛筆で幾筋も色を塗り重ねてから、水で円を描いたものをスキャナで取りこみました。すごく気に入っているテクスチャで、毎回絵の仕上げにはこのテクスチャを使っています。手描きのものを取り込んで貼ることで絵にアナログっぽさが出ます。レイヤーモードは「スクリーン」、不透明度「21%」で重ねます。このテクスチャレイヤーを複製し、今度はレイヤーモードを「オーバーレイ」、不透明度「15%」で重ねます。「フィルタ」メニュー→「色調補正」→「色相・彩度」を開き、「彩度」を「−100」に設定します。



DATA

テクスチャのオリジナル素材「nigi.jpg」をWebサイト（6ページ参照）から入手可能です





不透明度を「21」、「スクリーン」モードに変更しました

「テクスチャ」レイヤーを複製し、不透明度を「15」、「オーバーレイ」モードに変更しました



彩度を「−100」に設定しました

16

「スクリーン」モードのレイヤーを重ねたことで髪色が淡くなりすぎて黒髪っぽさがなくなっていたので、少女の髪部分を「消しゴム」ツールで消しました。



「消しゴム」ツールを選択し、最大半径「18.9」、最小半径「5」、濃度「100」、間隔「10」に設定しました



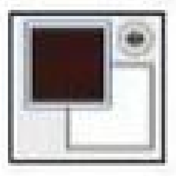
17 「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、台座の木彫り部分の影をなぞって強調させます。



①「レイヤー169」を作成しました



②「鉛筆」ツールを最大半径「8.4」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



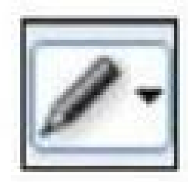
③描画色を設定しました



18 「加算」レイヤーを新規作成し、画面の数か所に、光のつぶを飛ばします。これは、少女漫画でよく使われるいわゆる「ホワイトを飛ばす」という表現方法です。空気の流れを作ったり、画面をキラキラ華やかにしたり、密度を上げたりできる、なかなか万能な技法です。この光のつぶレイヤーの「透明部分を保護」にチェックを入れ、虹のグラデーションをかけます。色合いが複雑になりました。



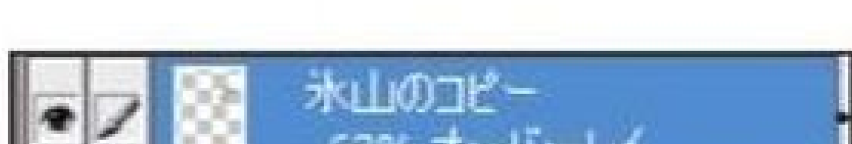
①「レイヤー171」を作成し、「加算」モードに変更しました。「透明部分を保護」をオンにしました



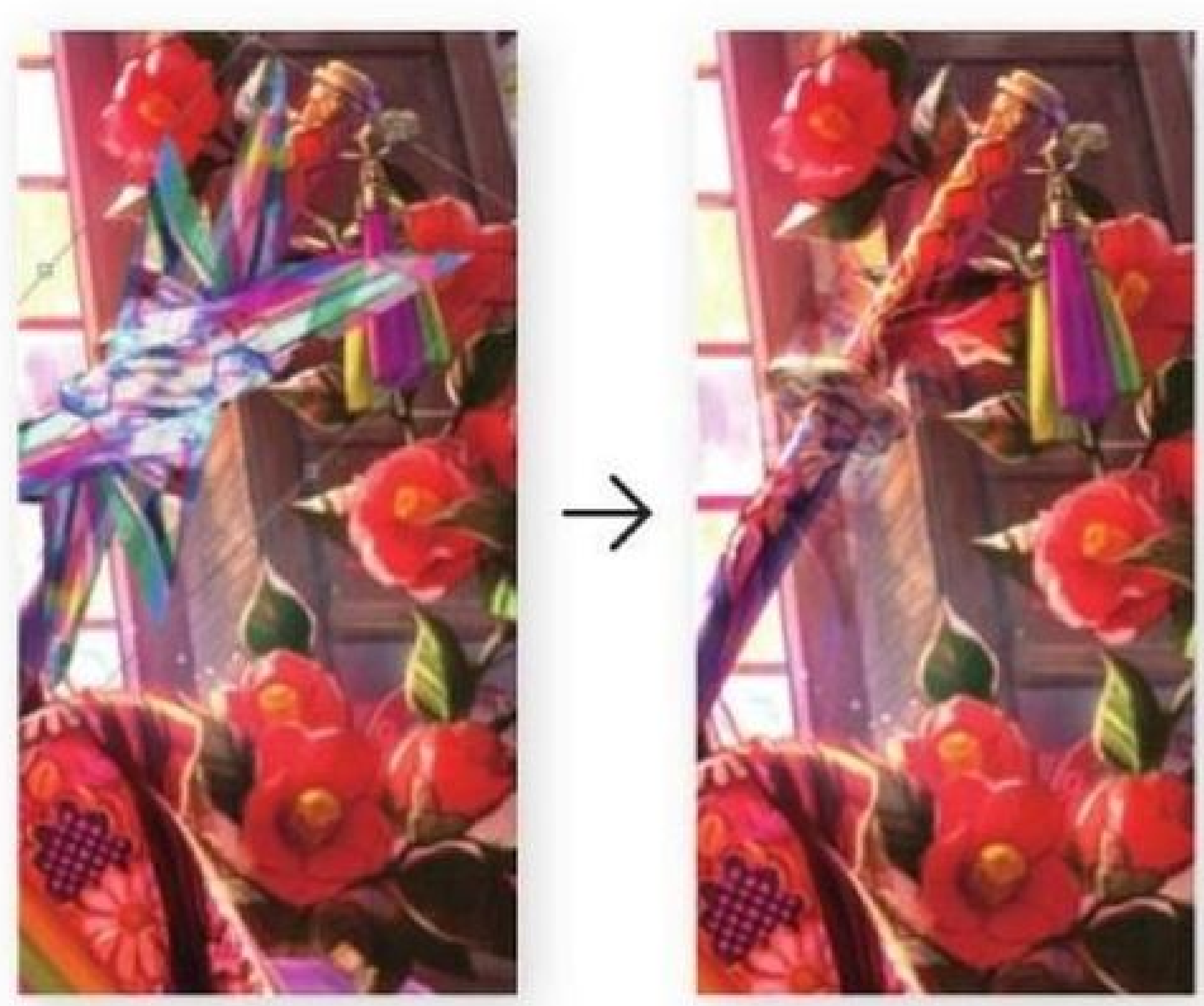
②「鉛筆」ツールを最大半径「11.1」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



19 刀部分に、さきほども使用した氷山テクスチャを「オーバーレイ」モード、不透明度62%で貼り込みます。あえて周辺にはみだしたテクスチャもそのままにしておき、刀の輪郭が周囲に溶け出すような、柔らかい雰囲気を作っています。



テクスチャを貼り込むレイヤーを作成しました

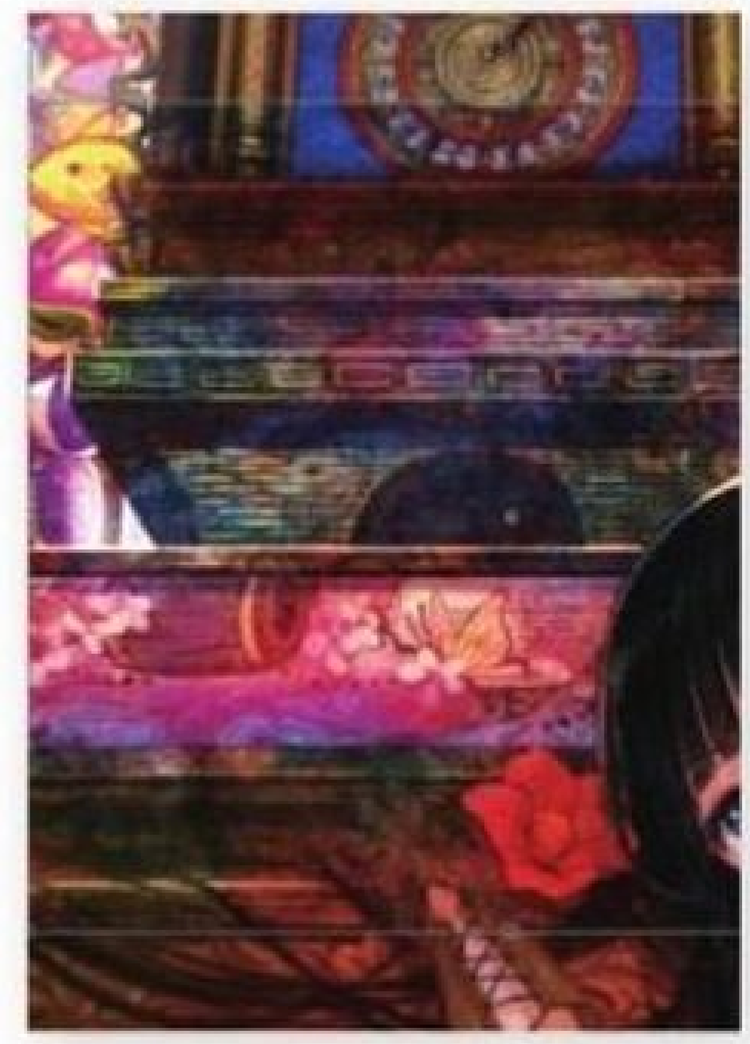


20

時計部分に、鉱物のテクスチャを貼り込みます。これは、漫画家の濱元隆輔先生が、ツイッターで配布してらしたものです。商用利用もOKとのことで、とても重宝しているテクスチャです。「オーバーレイ」モード、不透明度50%で貼り込みました。石のテクスチャを貼ったことで、このモチーフ自体がどっしり重みを持ったかのようです。



→

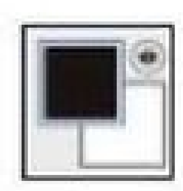


21

机の裏部分が薄いと感じたので、「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、机の裏部分をこげ茶で塗りつぶします。レイヤー不透明度を80%にし、「時計台柄加筆」レイヤーと結合します。



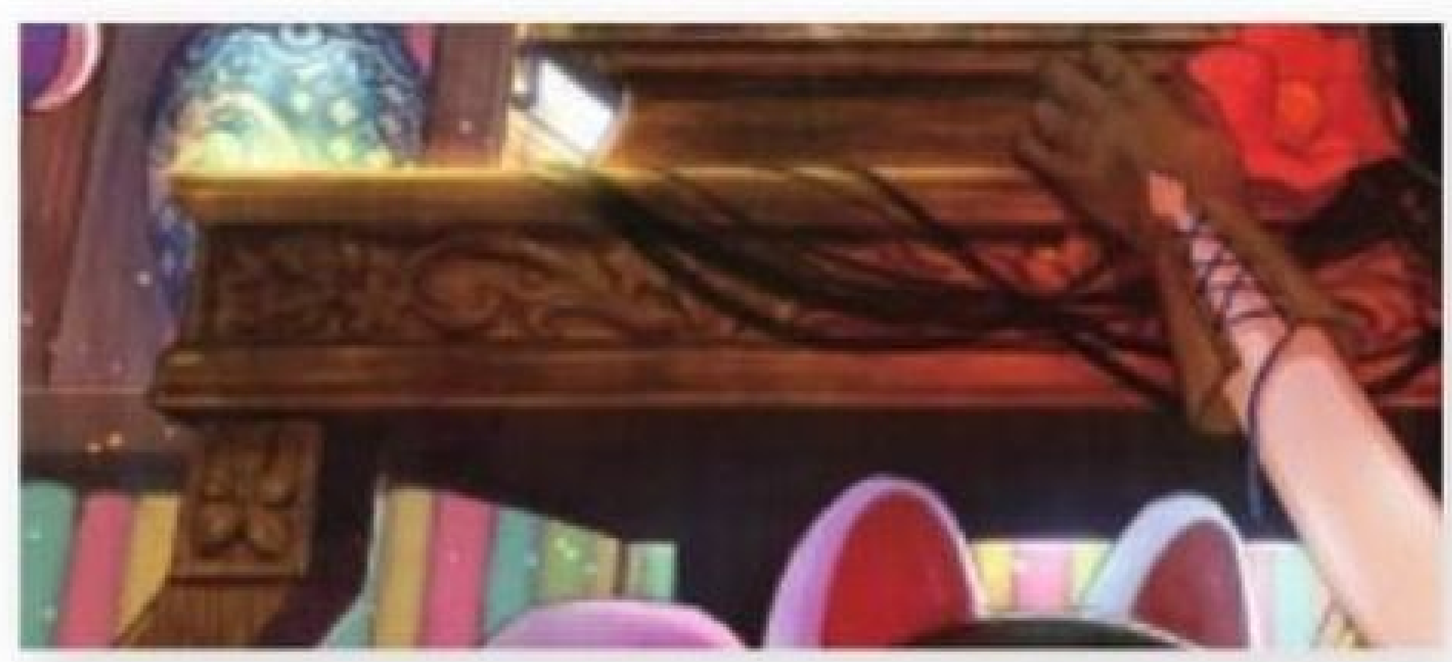
①「レイヤー176」を新規作成し、合成モードを「オーバーレイ」にしました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「15.5」、濃度「100」、間隔「15」に設定しました



→



22

とてもとても今更ですが、キャラクターの右足が長すぎるような気がしてきました……。「レイヤー1」を複製し、選択ツールで右足先端のみを囲って、「自由変形」ツールでゆがませます。周りを「鉛筆」ツールで描き足しました。



↗ ↓





23

「加算」レイヤーを新規作成し、キャラクターの瞳に水色のキラキラを描き、印象を強めました。また、瞳の下部を加筆し、気持ち大きめの瞳に修正しました。



「瞳きらきら追加」レイヤーを作成しました

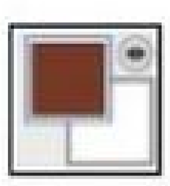


24

レイヤーを新規作成し、七宝焼き部分に「鉛筆」ツールでタッチを加えます。



①「七宝加筆」レイヤーを作成しました



②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「3.4」、濃度「97」、間隔「15」に設定しました



25

「乗算」レイヤーを新規作成して、本棚の本の固有色を上から塗り、濃度を強くします。「色」の印象が強まりました。



「本棚濃度調整」レイヤーを作成しました

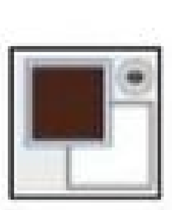


26

「乗算」レイヤーを新規作成し、靴の一部にこげ茶を塗りました。



①「靴のいろ」レイヤーを作成しました

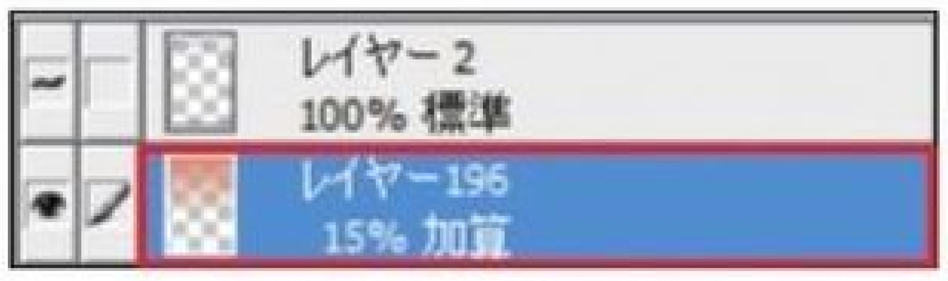


②描画色を設定しました。「鉛筆」ツールを最大半径「3.4」、濃度「97」、間隔「15」に設定しました



27

レイヤーを新規作成し、画面上から薄オレンジ→透明のグラデーションをかけます。瞳や、髪の毛の一部に掛かったグラデーションは「消しゴム」ツールで消しています。

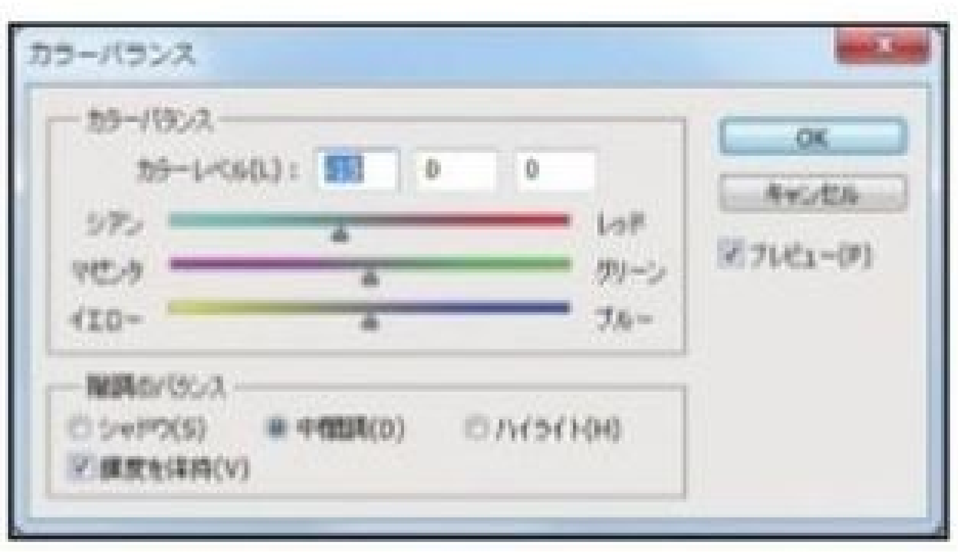


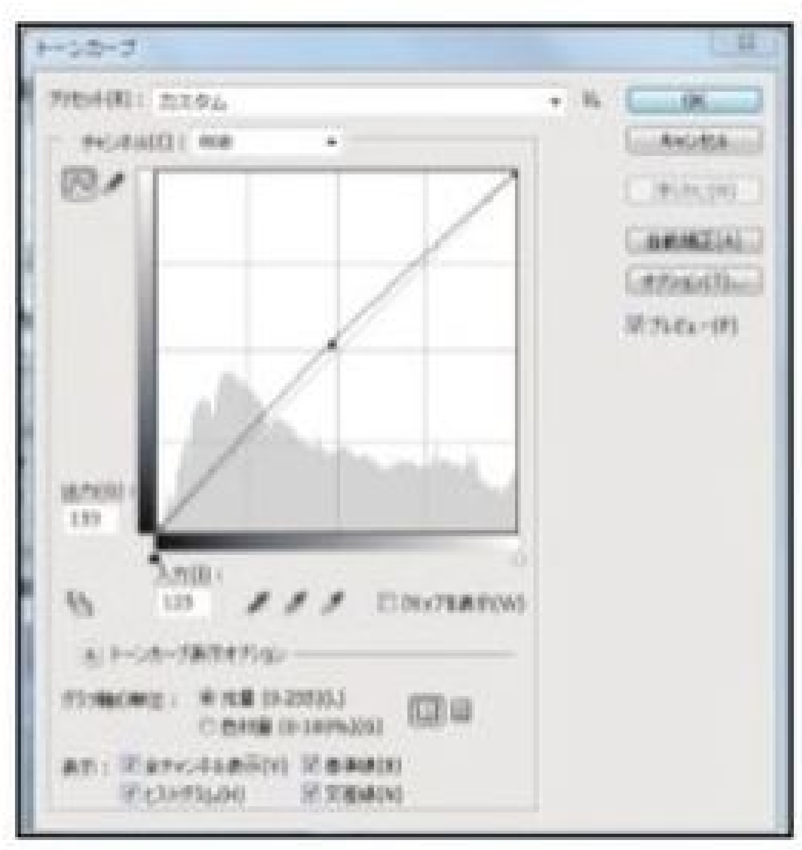
「レイヤー196」を新規作成し、合成モードを「スクリーン」、不透明度を「15%」にします。「消しゴム」ツールで消した後、「加算」モードに変更しました



28

Photoshop CS 5に移り、最終の色調整を行います。「カラーバランス」で、カラーレベルをシアンへ「ー15」しました。「トーンカーブ」で、画面全体をほんのすこし明るくしました。







TECHNIQUE

色による視線誘導

今回の構図では、「赤色」が重要な役割を担っています。はじめに目につくキャラクターの顔から羽織の赤色に沿って、視線は下方へ流れます。そして犬張子の柄の赤色を経て、左上の金魚飾りに視線はジャンプ。そこからまた赤色に沿って視線は流れ……と、1枚の絵の中を視線がループするように、構図を設計しています。こうすることで、一度この絵にとらえた閲覧者の視線を逃さずじっくり見てもらうことができます。

イラストの構図に確固たる正解はありません。この構図も、自身の絵柄や描き方をふまえて作り出したものです。本書は、皆様がそれぞれの「正解」を見つけるためのヒントと受け取っていただければ幸いです。

29 以上で完成です。



Chapter. 03

CLIP STUDIO PAINT PROでイラスト作成



Illustration and Explanation By

Chapter.

03

CLIP STUDIO PAINT PROでイラスト作成

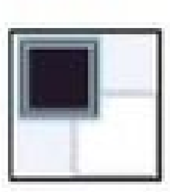
CHAPTER.3では、CLIP STUDIO PAINT PROを使って、線画からイラストの着彩、完成までのすべての手順を解説します。「グリザイユ画法」と呼ばれる着彩テクニックを使って、飛行船や歯車といった複雑な人工物や、海や雲などの自然物を含む風景を描いていきます。

ラフの準備と下描き

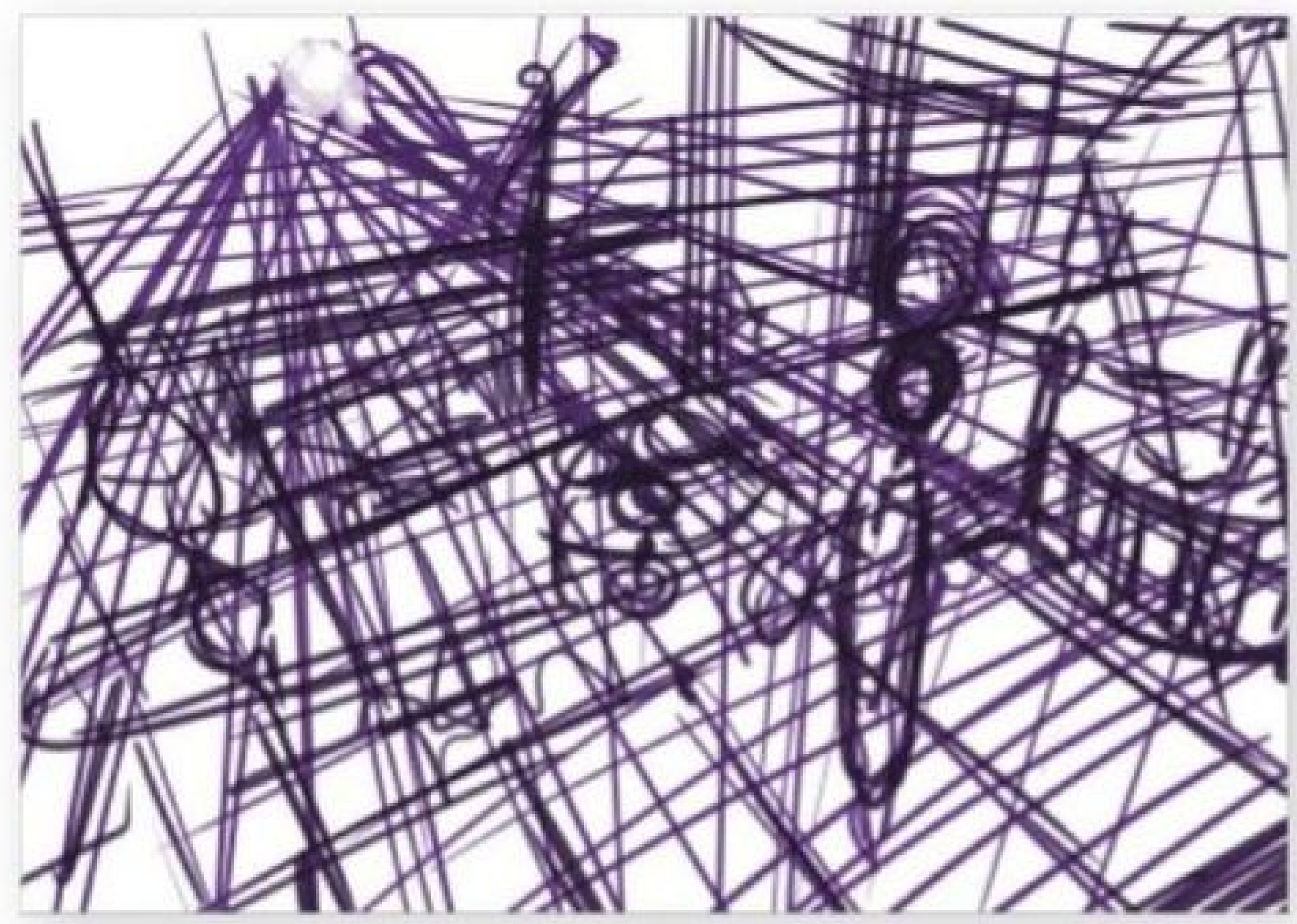
01 CLIP STUDIO PAINT PROを起動します。キャンバスをA3、350dpiで新規作成し、まずはパース、モチーフの配置を描き出してみます。



①ラフ用の「レイヤー1」を作成しました



②描画色を設定しました。「濃い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「51.3」、硬さ「63」、ブラシ濃度「85」に設定しました



大まかなラフを描きます

02 ざっくりと描いた大ラフをガイドに、「パース定規」を設定します。下描き制作時にガイドになるように、パース線に沿って何本も線を引いておきます。

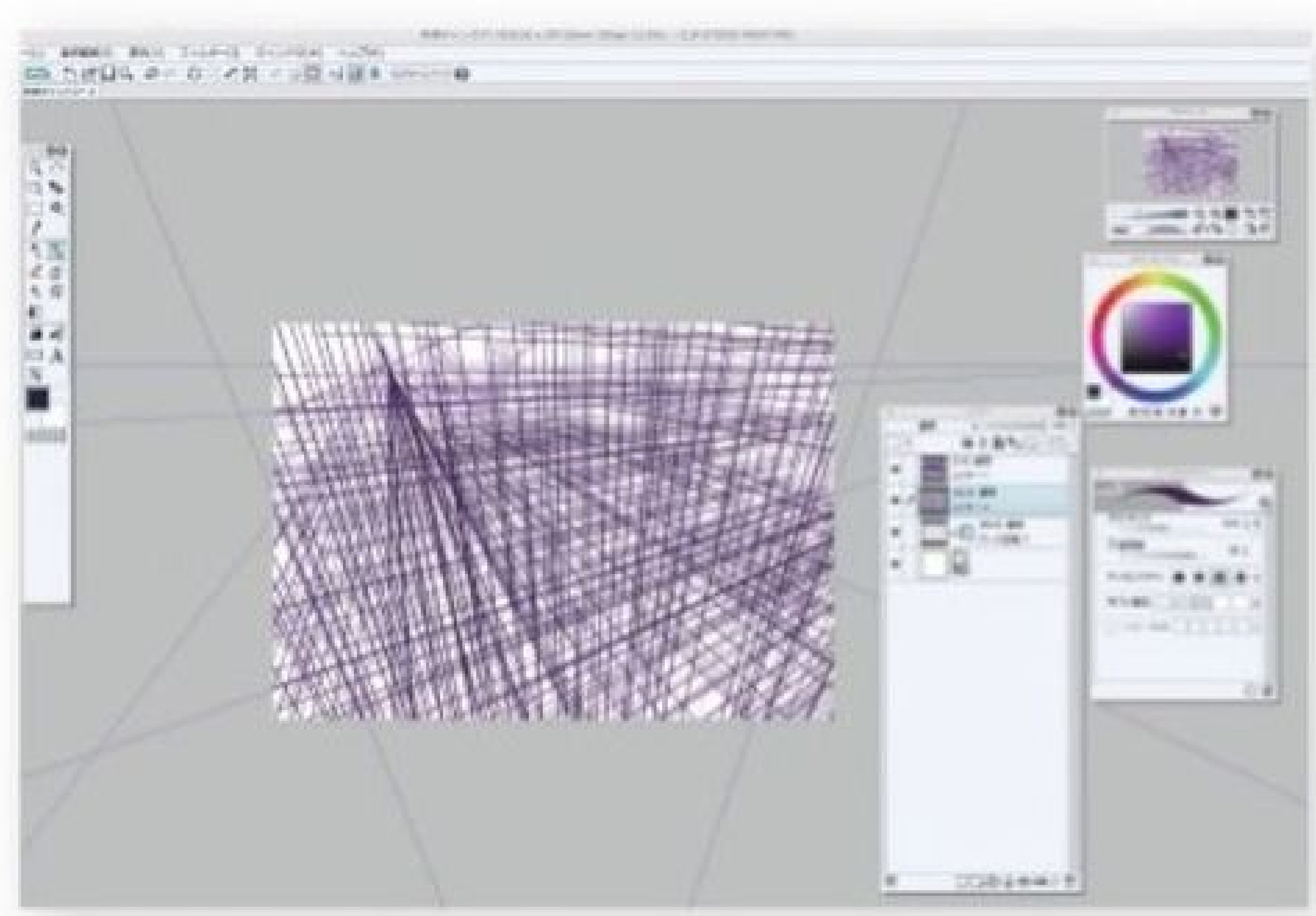


②ラフを描いた「レイヤー1」の不透明度を「23」に下げました

①パース線を引くため、「レイヤー2」を作成しました



③「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「20.4」、不透明度「86」、アンチエイリアス「中」に設定しました



④パース線を引きました

TECHNIQUE

イラストの世界観を設定する

筆者は、世界観を見せるようなイラストを描く際は、細かい世界観設定を作り込んでいます。ただし、基本的に人に見せることはしません。なぜかってそれはもちろん中二病全開で恥ずかしいからです。
しかし、本書は"イラストの全工程を公開する"という趣旨なので、恥を忍んでCHAPTER.03のイラストの世界観設定を公開します。

ちなみに、今回パース設定のイメージソースとなったのは、ロンドンの旅行中に撮った、ビッグベン周辺の写真です。画面のパース感は、資料用の写真からヒントを得ることも多いです。



01

幾百の飛行船で構成された、空を飛ぶ国"ヴィルスニーレ"。基本的に、地上の国々とは没交渉となっている。だが持ち前の高い技術力で制作した時計や工芸品を売ったり、国から国へ荷物や人を運ぶことで、地上の国々と経済的な関わりを持っている。ごく稀に地上人をヴィルスニーレの"国民"として、迎え入れることもある。ただし、国民として迎え入れられるためのハードルは高く(工業分野にずばぬけた能力をもっていることなど)、その条件を満たせない者がどれだけ懇願しても、ヴィルスニーレ国民になることはできない。
他国の領空を侵犯しながら進むことになるので、側面に大砲がついている飛行船など、万一に備えて高い軍事力も保有している。しかしながら、そもそも地上文明とは技術の発達度がまるで違うため(地上は18〜19世紀のヨーロッパほどの文明レベルで、ようやく有人飛行の実験が始められたくらい)、わざわざこの飛行船団にケンカを売るような国はほとんどない。
そのオーバーテクノロジーっぷりは、地上の人々からすれば"神の御業"にも等しく、この飛行船団を信仰対象とした宗教すら存在する。実は、この飛行船団の始祖は、高度な科学力を有する世界から、時空旅行をしてこの地に降り立った科学者の一団。時空旅行装置が壊れ、元の世界に帰れなくなってしまい、さらに運悪く、当時この世界ではいわゆる"魔女狩り"が各地で行われていた。見た目も言動もこの地の人々と異なる科学者たちは、魔女狩りから身を守るために、"空"に逃げた。それが、このヴィルスニーレ国の始まりである。"ヴィルスニーレ"とは、科学者たちが帰るに帰れなくなってしまった、はるか別時空の故郷の名前らしい。

Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

02 ヴィルスニーレ国の君主は世襲制で、現在は15代目。イラスト右手前の女の子は次期君主で、三人姉妹の次女。

●長女
本来ならば長女が君主の座を継ぐはずだが、長女は奔放すぎる性格でしょっちゅう地上に遊びに降りては長期間帰ってこないため、国民投票でその権利を剥奪された（しかし、長女本人はどこ吹く風である。むしろ重い責務から逃れることができて清々している様子）。



●次女
次女は責任感が強く、次期君主らしく振舞おう、威厳を保とう、とするあまりストレスを溜めがちなのが「見てて危なっかしい」とは長女の言。生真面目な次女と、奔放な長女はとても仲が悪い（本当は、大らかで見識も広い長女こそが君主にふさわしいことを次女は知っているから、悔しいのだ）。



●三女
ヴィルスニーレ国民にあるまじき高所恐怖症。幼児期に事故で飛行船から落ちかけたことが原因。普段は窓のない自室でおとなしく本を読んでいるような子。地上に降りて野菜を自家栽培しながらまったり暮らすのが、将来の夢。



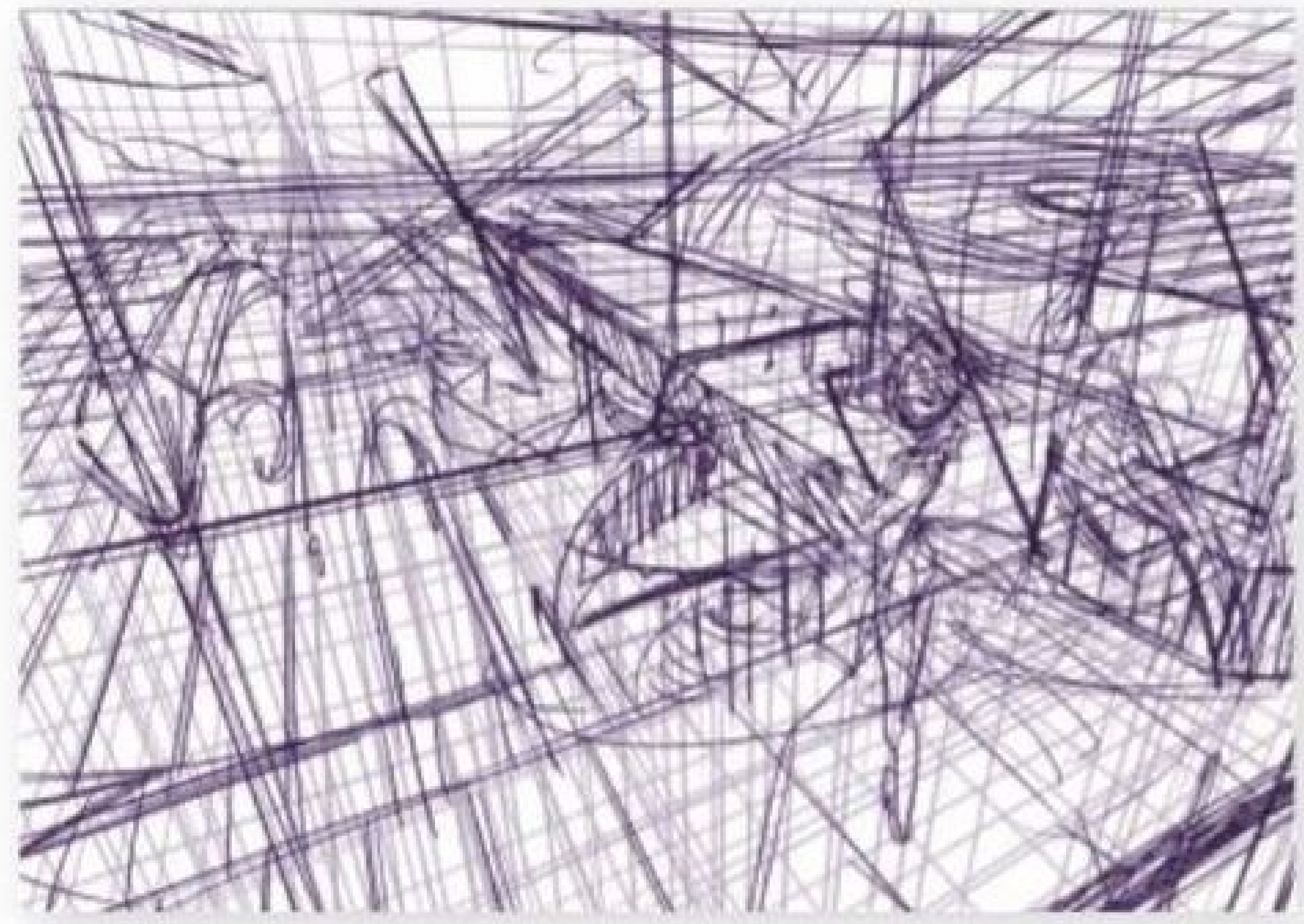
一見、このような設定は絵の仕上がりに関係なさそうですが、設定を自分なりに決めておけば、絵の細部のデザインで迷いませんし、何より制作のモチベーションがアップします。生み出したキャラクターに名前や性格をつけると愛着が沸くように、生み出した“世界”に設定をつけると、背景まで楽しんで描くことができます。

03 パースガイド線を薄く表示させながら、ラフを描いていきます。「空」が画面の中に入っていると、空間の広がりを感じやすくなるので、画面奥に地平線を設定し、空の領域を作ります。



大ラフ用のレイヤーを非表示にしました

ラフを描いた「レイヤー2」の不透明度を「29」に下げました



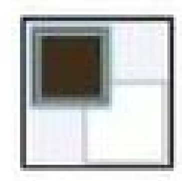
飛行船をいくつかのかたまりとしてとらえ、どのように配置したらバランスが良いのか、探っています。全体のバランスを考えながらラフを描いていきます

04 このラフを元に、より詳細な下描きに入っていきます。ラフではざっくりとした形だけだったキャラクターに表情や服装などを描き込みます。

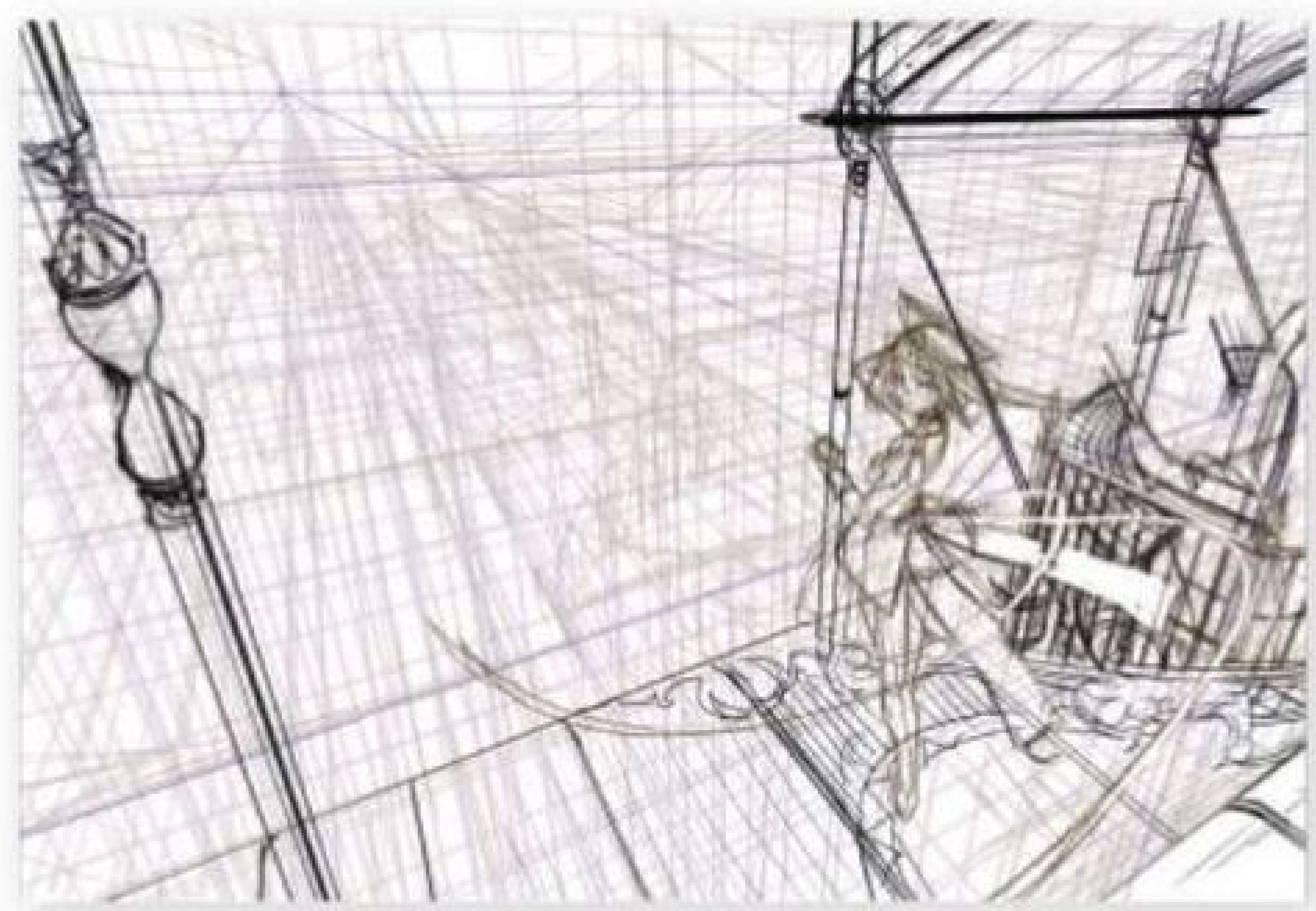


②「レイヤー4」と「レイヤー5」を作成しました

①パース線を描いた「レイヤー1」の不透明度を「12」に下げました

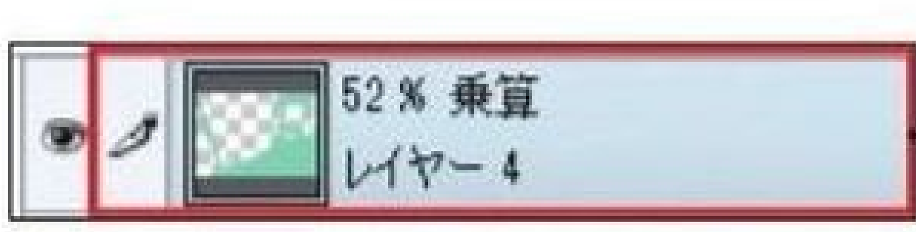


③描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「15.5」、不透明度「62」に設定しました

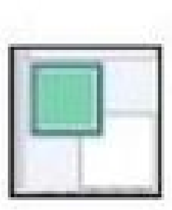


④「レイヤー4」にキャラクターを描きました。「レイヤー5」にはキャラクターの細部や背景を描き込みます

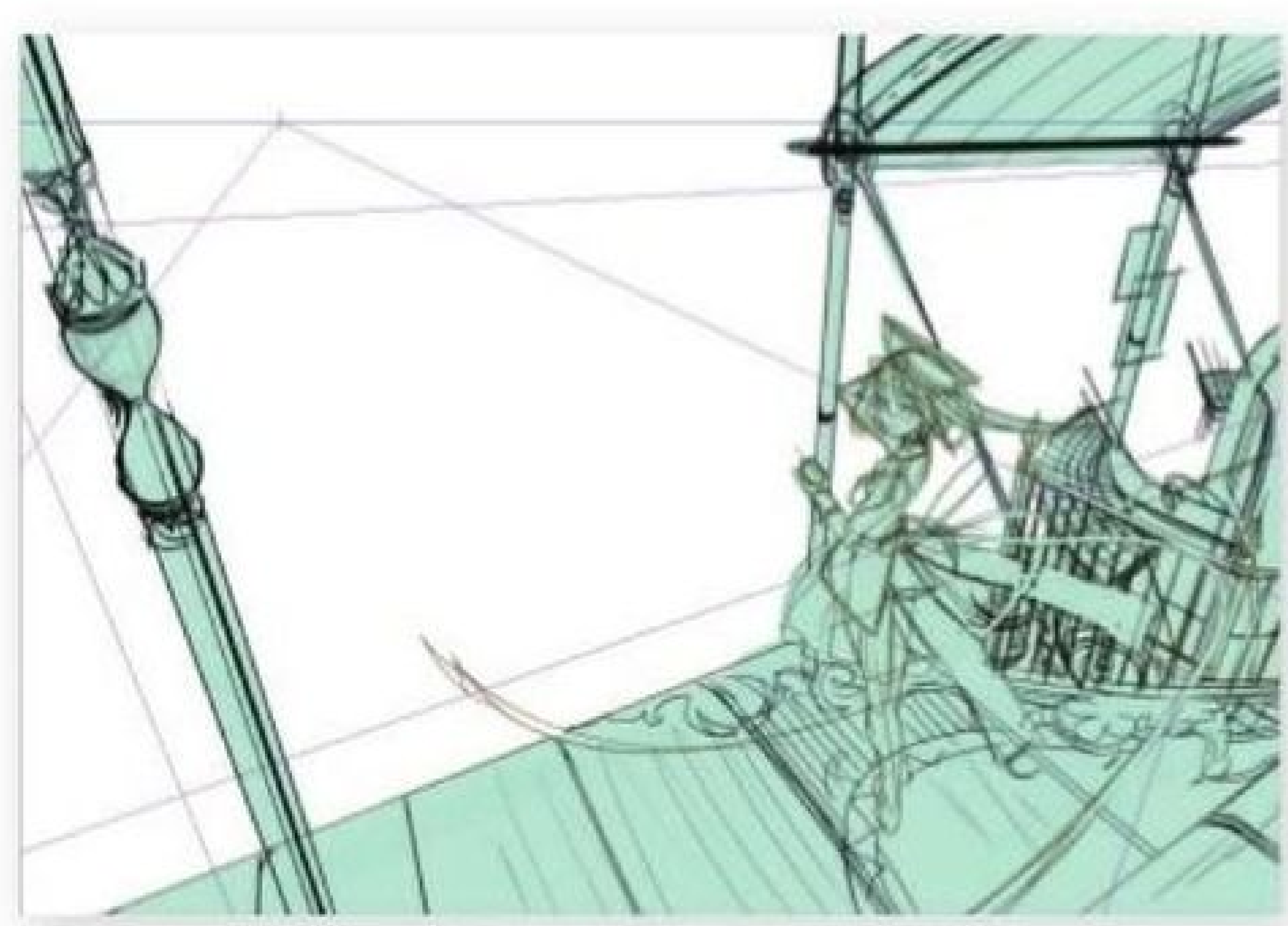
05 手前に緑色を塗りました。今回のように構造が複雑な絵は、混乱しないようにエリアごとに色分けして、わかりやすくしています。



①「レイヤー4」を選択しました



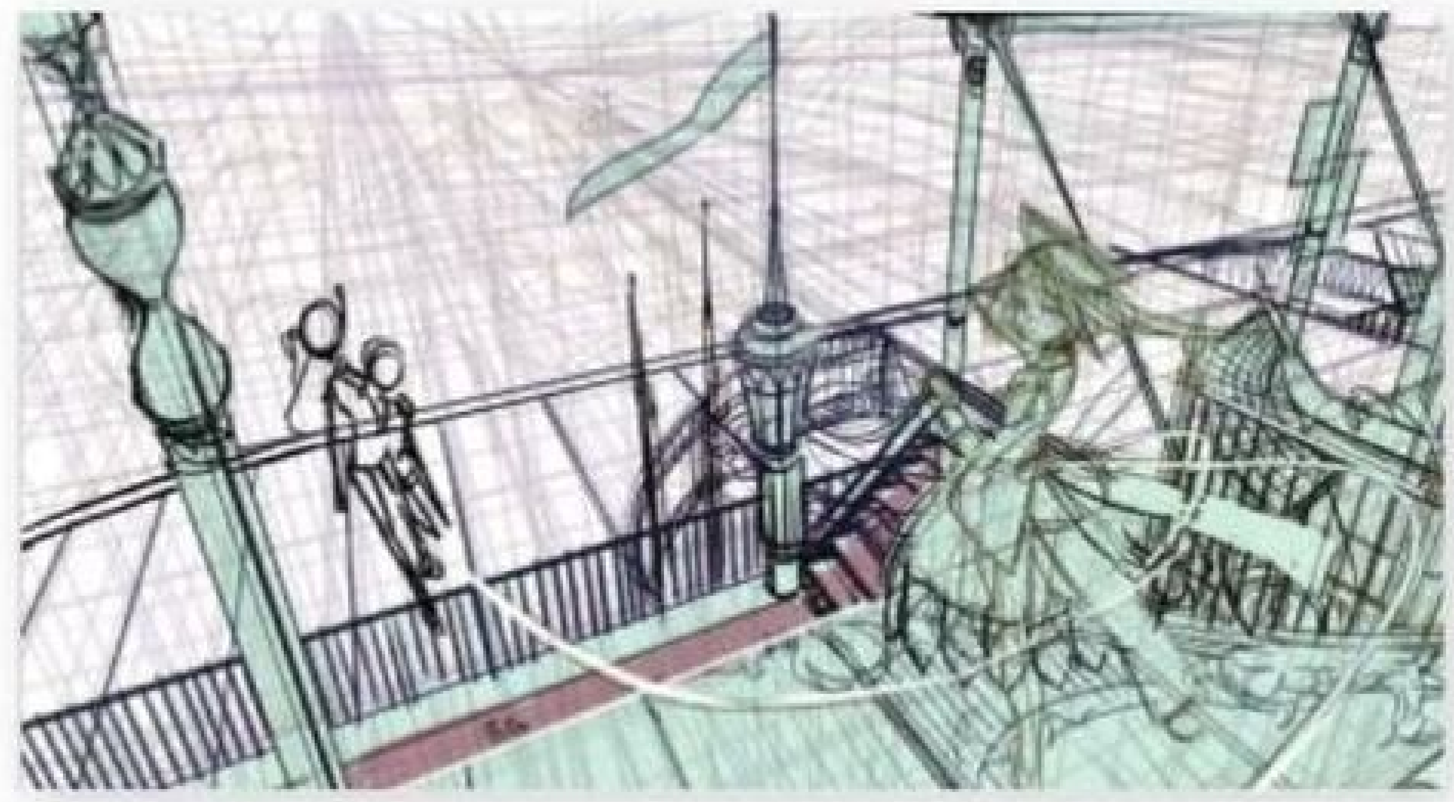
②描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「88.5」、不透明度「92」に設定しました



③一番手前のエリアを緑色にしました

06

「レイヤー1」を選択し、ラフを描き進めます。しかし、このままだと手前のキャラクターを始点に地平線の方へ視線を誘導したいのに、視線が柵を伝って左側に流れてしまいます。画面左側に屋根のようなパーツを追加し、左側へ向かう視線の流れをせき止めることにしました。この屋根がないと、奥の地平線へ向かう視線と、柵に沿って左側へ向かう視線という2つの流れができてしまい、散漫な印象になってしまいます。視線誘導を上手く行わないと、“その世界に吸い込まれるような”印象が薄れてしまうのです。



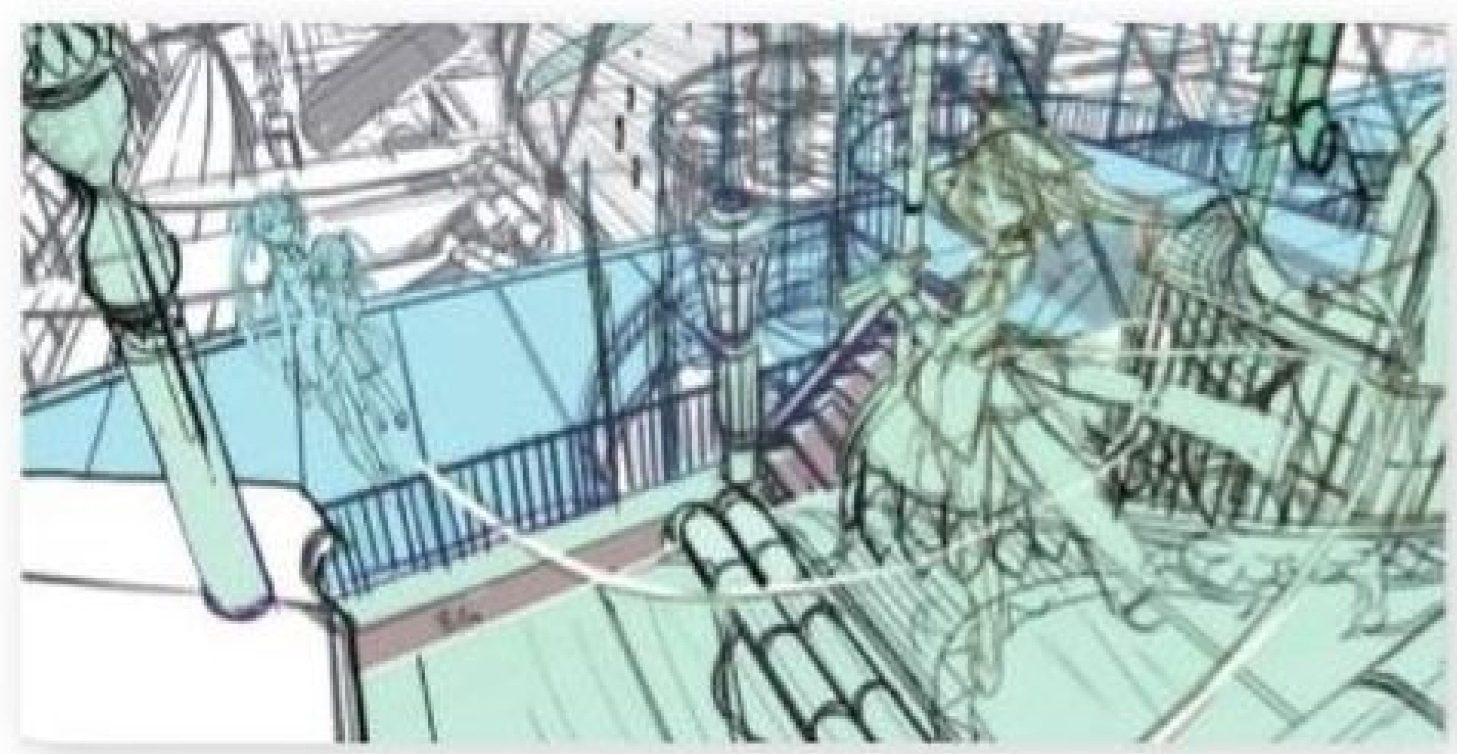
↓



画面左側に向かう視線の流れを、四角で囲った部分でせき止め、奥に向かわせています

07

画面奥の配置、奥の二人のキャラクターを描き込みます。当初次女には懐中時計を持たせていましたが、望遠鏡に変更しました。プロペラの配置で、画面にリズムを作るように心がけました。画面の最奥に、海を描くことにしました。



キャラクターの細部や小物、背景を描き込みます

08

「乗算」レイヤーを新規作成し、「エアブラシ」でざっくりと影を落とします。明部と暗部の差がはっきりしていると、要素の多い絵でも“締まる”ので、複雑な絵を描く時は陰影をはっきりと描くように心がけています。



②「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズ「799.4」、硬さ「11」、ブラシ濃度「45」に設定しました



①「乗算」レイヤーを作成しました

③「加算（発光）」レイヤーを作成しました

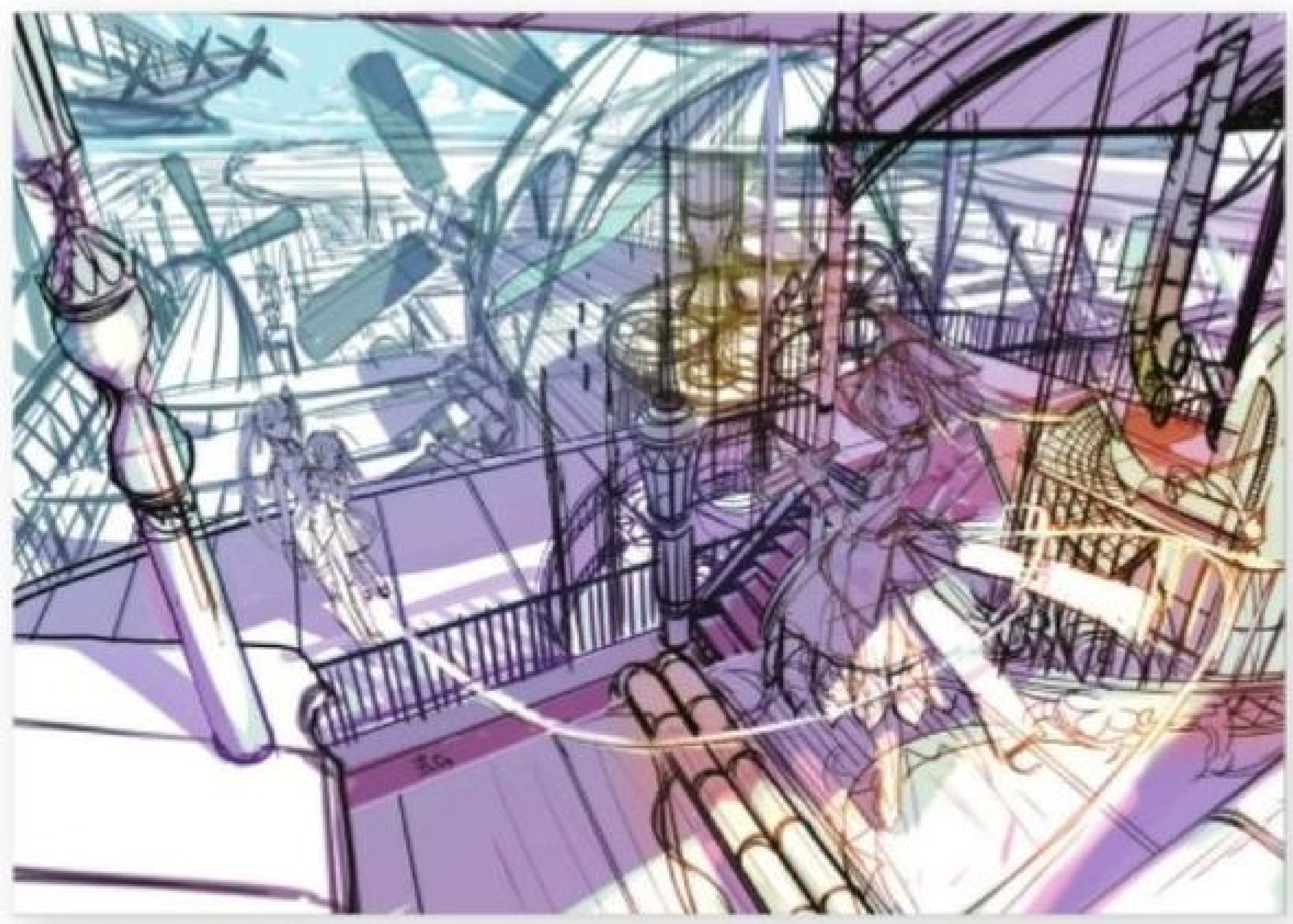


④光の当たっている部分には、「加算（発光）」レイヤーでオレンジ色を入れました。光源は、画面の右手前にあると想定しています

09 「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、ざっくりと色を置きます。手前がピンクがかった紫で、奥が青色のイメージです。手前のパイプや椅子など、ところどころにオレンジ色も入れています。CHAPTER.01～02で解説しているイラストは「色のイメージ」から着想したイラストですが、今回の絵は「形のイメージ」から着想したイラストなので、細部の色味は現段階ではまったく決まっていません。塗りながら、バランスを見て決めていきます。



「オーバーレイ」レイヤーを作成しました



大まかな配色を決めます

TECHNIQUE

色のイメージから入るイラストと形のイメージから入るイラストの違い

●色のイメージから入る場合

CHAPTER.01～02のようなイラストの場合、「赤色をメインにした画面で、紺色や水色などがアクセントで入っている画面を作りたいな」という「色イメージ」が先行してあって、それに形を当てはめていきます。画面の視線誘導も、色を使うことが多いです。

●形のイメージから入る場合

本章のイラストの場合、「歯車が沢山ついてて、時計っぽいギミックの飛行船を描きたい、俯瞰の構図で広大な空間をつくりたい」という「形のイメージ」が先行しているので、色は後から考えます。画面の視線誘導も、形を使うことが多いです。

キャラクターの線画

01 下描きレイヤーの不透明度を下げ、線画作業に入ります。筆者は普段、線画はほぼopenCanvasで制作しているのですが、この絵に関しては線画も含めすべてCLIP STUDIO PAINT PROで仕上げています。



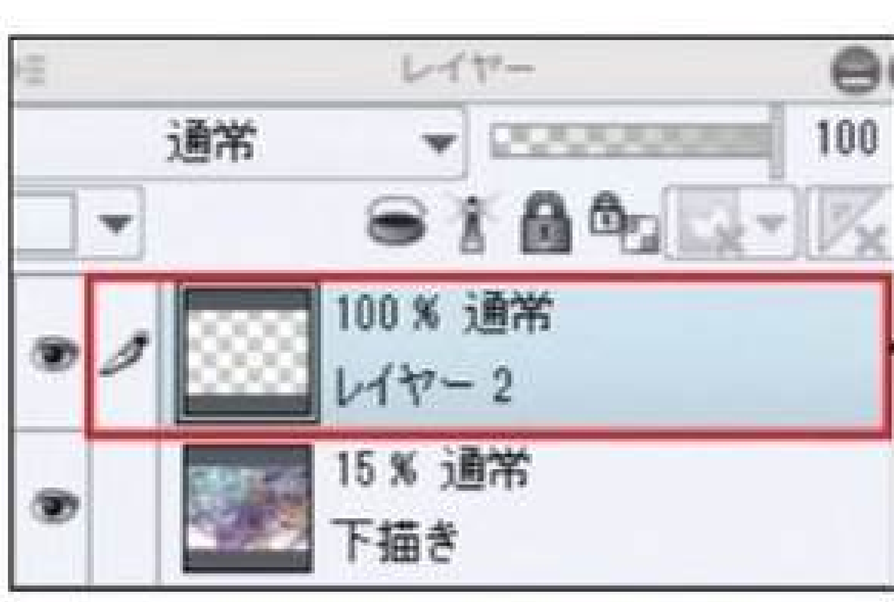


これまでのレイヤーを結合し、「下描き」レイヤーを作成して不透明度を「15」に下げました

02 普段openCanvasで使っている「鉛筆」ツールに質感が似ている「薄い鉛筆」ツールで、線画を描いていきます。線画は奥の2人から描き始めました。キャラクターが複数人いる場合は、このように奥のキャラクターから描いていくことも多いです。手前のキャラクターはこの絵の要なので、奥のキャラクターを描いてペンにエンジンが掛かった状態で、描き始めたいからです。



③奥のキャラクターの線画を描いていきます



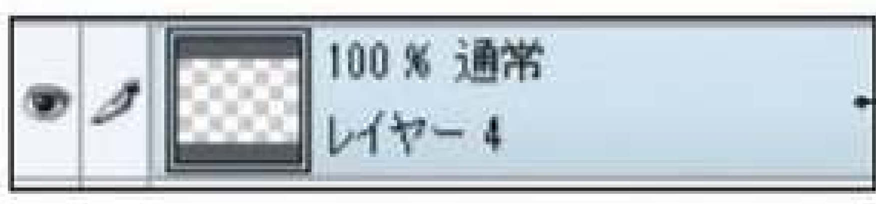
①線画用の「レイヤー2」を作成しました



②「薄い鉛筆」ツールをブラシサイズは「3.1」、硬さは「100」ブラシ濃度は「35」、手ブレ補正は「中」に設定しました

03

形が崩れているなと感じたら、「選択範囲」で囲って、メニューバーの「編集」→「変形」から「自由変形」で直します。微調整程度であれば、「消しゴム」ツールで消した方が新たに描き直すより早く済みます。これがCGの強みですね。



①「レイヤー4」を作成しました



②「投げなわ選択」ツールを選択しました



③囲んだ部分を「自由変形」で調整します

04

衣装を描いていきます。チャイナ服と軍服を足して2で割ったようなデザインの服です。金ボタンや肩章などをつけると、とたんに軍服っぽくなりますね。飾緒（軍服の肩あたりに垂れている金色のひも）は細かいパーツなので、線画は描かずに塗りの際に描き込むことにします。



05

髪の毛も描いていきます。線を引きやすいように画面を左右反転表示させています。ツインテールの上部を覆うような髪飾りをつけてみました。



①「レイヤー5」を作成しました

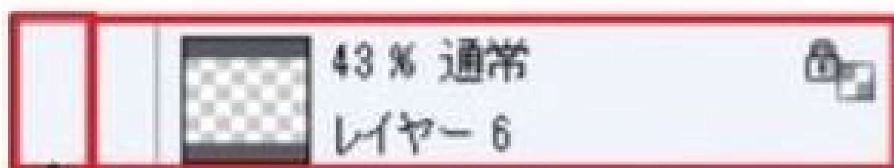


②「ナビゲータ」パネルで左右反転ボタンをクリックします



③髪の毛は「レイヤー5」に、髪飾りは「レイヤー4」に描きます

06 右手がやや不自然に感じたので消しました。描き直すために青色で下描きをします。また、三女の肩に置かれた左手もあわせて下描きしています。左手は三女の位置が確定しないと描き込めないので、とりあえず仮置きです。



①右手下描き用の「レイヤー6」を作成します

④下描きした「レイヤー6」を非表示にしておきます



②手を下描きします



③描き直しました

07 三女の線画を描きます。表情の描き分けで、それぞれのキャラクターの性格を表しています。長女は勝ち気、自由奔放、次女は規律を重んじる生真面目な性格、三女は引っ込み思案で臆病なイメージです。三女の服はワンピースと軍服を足して2で割ったようなデザインです。



①三女線画用の「レイヤー3」を作成します



②三女の線画を描きます。顔は「レイヤー2」に描いています

08 三女の線画が描き終わったら、長女の腕部分の下描きを再度表示させ、手の線画を描きます。



①長女線画用のレイヤー名を変更しています

「レイヤー6」を再度表示します



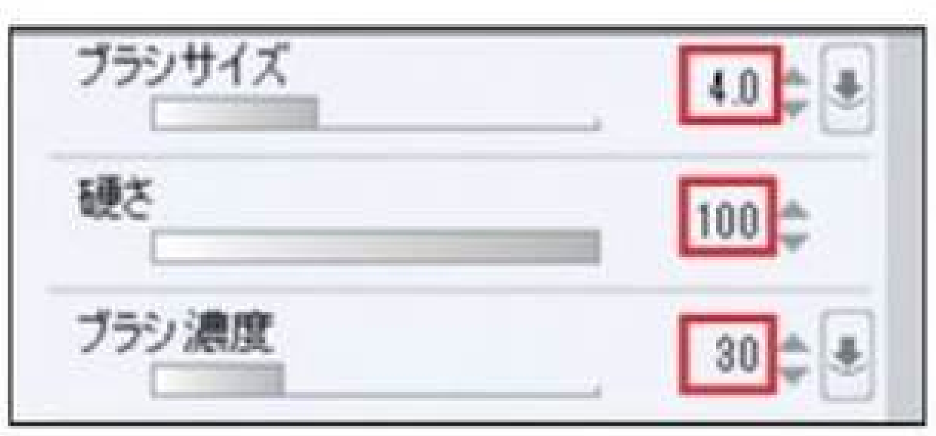
長女の左手の線画を描きます

09

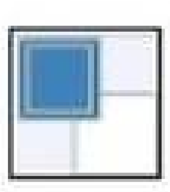
次女の線画を作成します。背景が大部分を占める絵ですが、やはり一番先に視線がいくのはキャラクターなので、気合いを入れて描きます。にっこり笑いかけてくるより、こういう表情の方が個人的に好きです。下描き段階では、人体の構造を精査していないので、ここで改めてキャラクターの素体を描き起こします。
描いた素体を薄く表示させながら、服を描き込んでいきます。



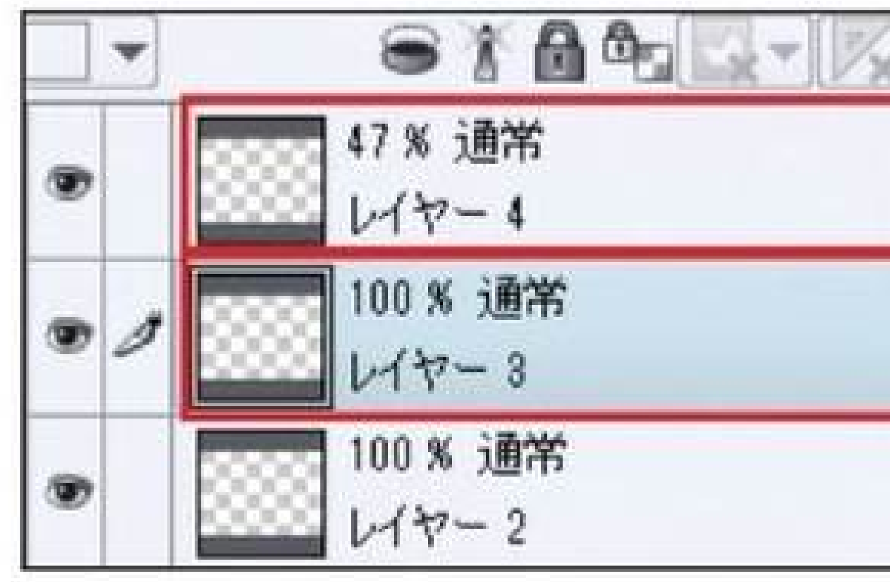
①「レイヤー４」を選択しました



②「薄い鉛筆」ツールをブラシサイズは「4.0」、硬さは「100」ブラシ濃度は「30」に設定しました

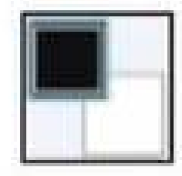


③描画色を設定しました



⑤「レイヤー4」の不透明度を「47」に下げました

⑥「レイヤー3」を選択します



⑦描画色を設定しました



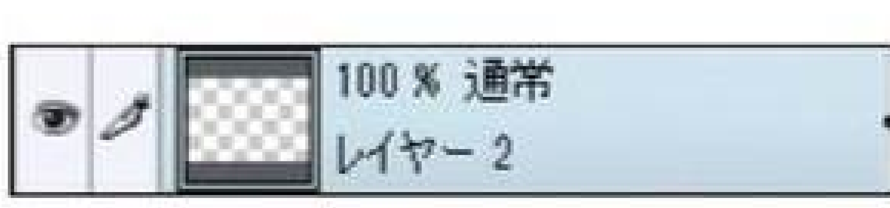
④「レイヤー2」に顔だけ描いたら、「レイヤー4」に次女の素体を描きます



⑧素体に合わせて服の線画を描きます。軍服とドレスを足して2で割ったようなデザインです

10

ほんの少し首が長いと感じたので、頭と首部分の線画を「投げなわ選択」ツールで囲って「移動と変形」ツールで位置を調整しました。



①「レイヤー２」を選択しました



②「投げなわ選択」ツールを選択します



③「ナビゲータ」パネルで左右反転ボタンをクリックします



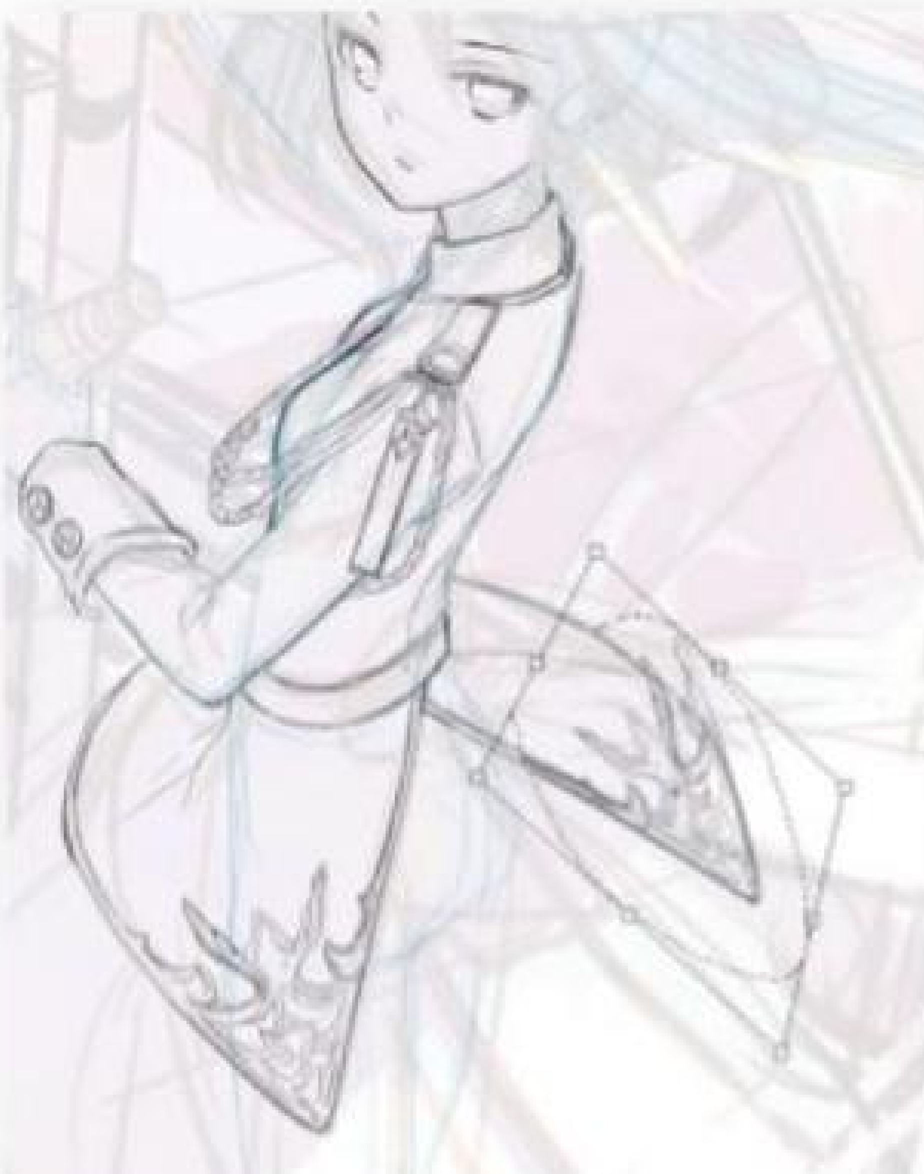
④「拡大・縮小・回転」で下に移動させます

11

地位が高いキャラクターなので、金装飾もちょっぴり豪華に。金装飾の部分は、片方を描いたらそれを複製し、「自由変形」と「メッシュ変形」で形に沿って歪ませて、貼り込みます。

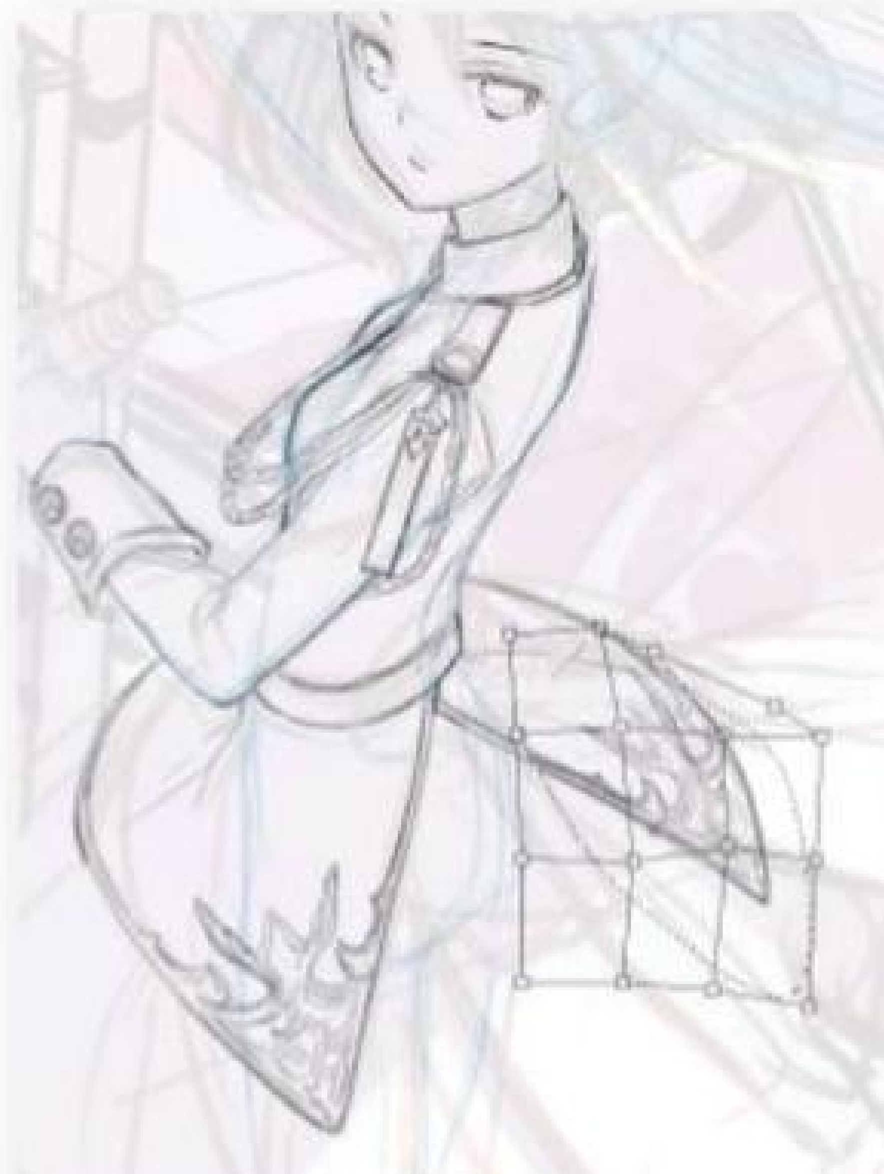


「レイヤー2」をコピーします



「自由変形」で金装飾を服の形に合わせます

→



「メッシュ変形」で細部を服に合わせて歪ませます

→



金装飾部分の形を整えました

12

ふわっと後方にたなびくような布を追加し、スカートの詳細な下描きをします。うっすら中が見えるシースルー素材です。



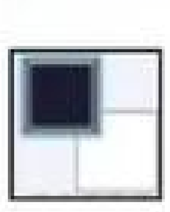
①「レイヤー3」を選択します



②「ペン」ツールに切り替えました



③「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「15.4」、不透明度「57」に設定しました

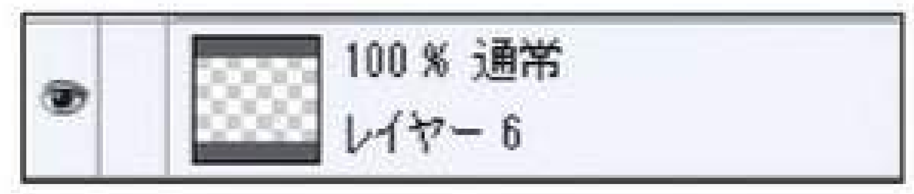


④描画色を設定します



13

スカートの縁の線画は、ひとつパーツを描いたらそれを複製し、「自由変形」で歪ませて「貼り付け」を繰り返して作成します。パーツの貼り付けと変形が終わったら、レイヤーは結合しておきます。



①スカートの線画用の「レイヤー6」を作成します



②「Gペン」ツールをブラシサイズ「15.4」、不透明度「100」に設定しました



③縁の線画を描きました



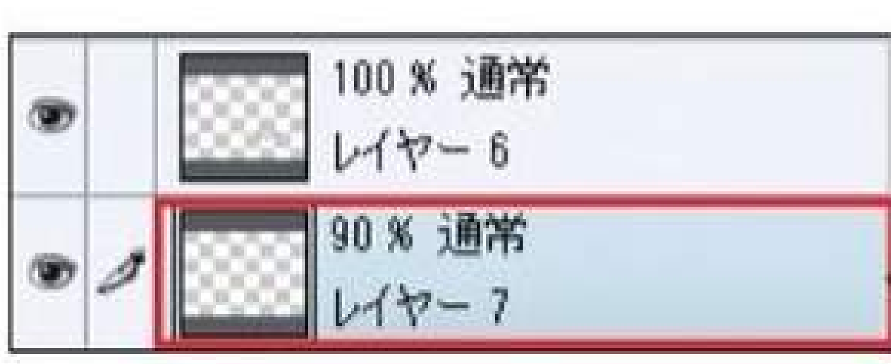
④線画を複製して変形します



⑤必要数できたらレイヤーを結合します

14

下半身を描きました。構造がわかりやすいように、一応スカート内部まで描き込んでいます。ハイヒールは、靴の中でも特に描くのが難しいです。資料用に買った人形の靴を見ながら、描いていきます。



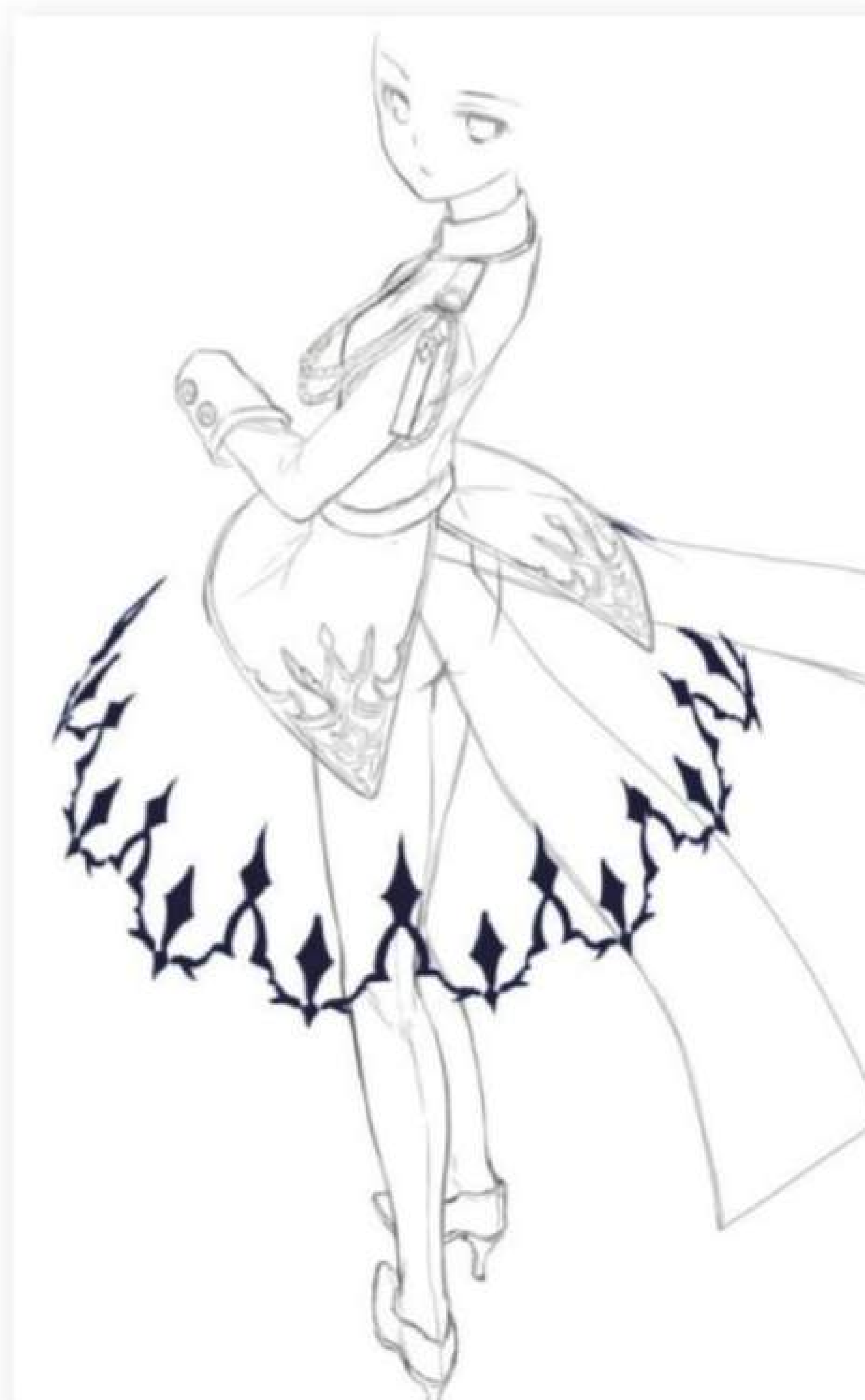
①「レイヤー7」を作成しました



②「鉛筆」ツールを選択しました



③「薄い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「5.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定しました



15 髪の毛の線画を作成します。頭頂部のつむじから毛先への流れを意識しながら描いていきます。また、髪の一部を翼のような形にしています。続けて軍帽の線画を作成します。軍帽中央には、それっぽい形のエンブレムをあしらいました。このエンブレムは、服の金装飾部分とデザインを似せています。



③軍帽描画用の「レイヤー８」を作成します

①髪の毛の線画用に「レイヤー3」を作成しました



②髪の毛の線画を描きました

→

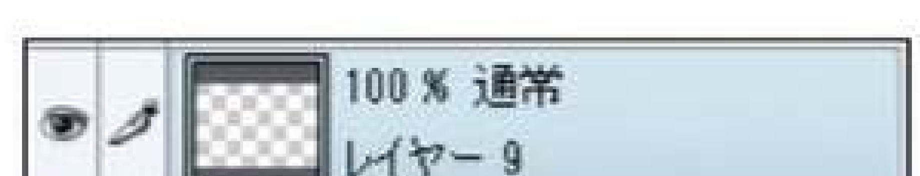


④軍帽の線画を描きました

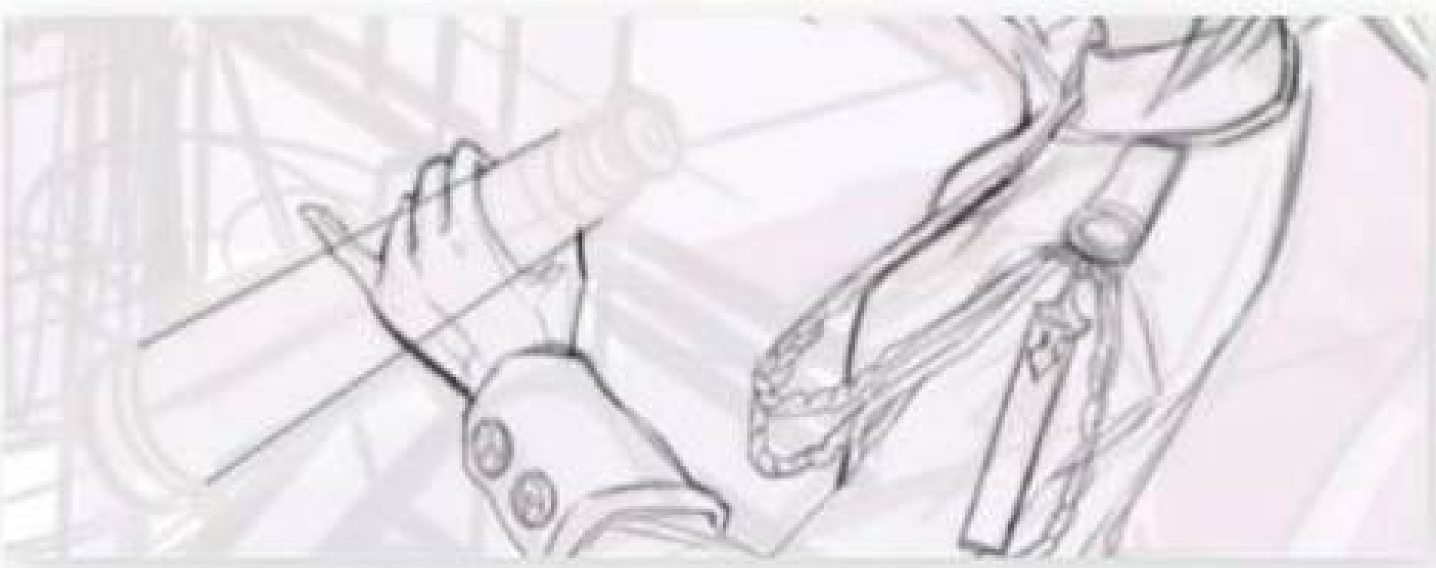
16 「レイヤー2」に手と腕を描きました。手袋をはめているので、細かいシワや縫い目を薄く描き入れます。



17 望遠鏡は、「直線」ツールで本体のアウトラインを引いてから、それに沿ってレンズや装飾を描き加えていきます。

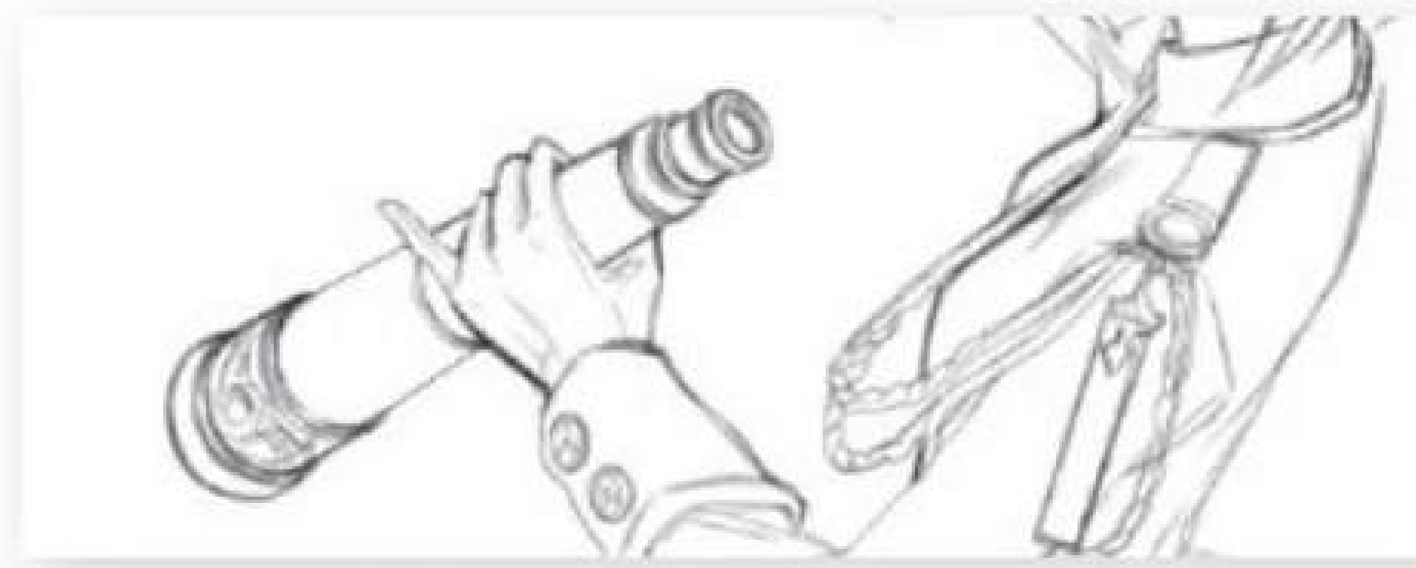


「レイヤー9」を作成します。望遠鏡の胴部分の直線を引いたら「レイヤー2」に結合します



望遠鏡のアウトラインを描きます

→



望遠鏡の細部を描きます

18

背中のリボンの位置を決めます。画面に流れを作り、視線を誘導するためのアイテムです。線画は描かずに、後で塗りの際に描き起こします。これでキャラクターの線画ができました。



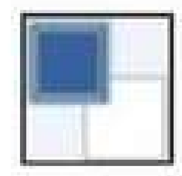
①「レイヤー4」を選択します



②「ペン」ツールを選択しました



③「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「15.4」、不透明度「100」に設定しました



④描画色を設定しました



背景の線画

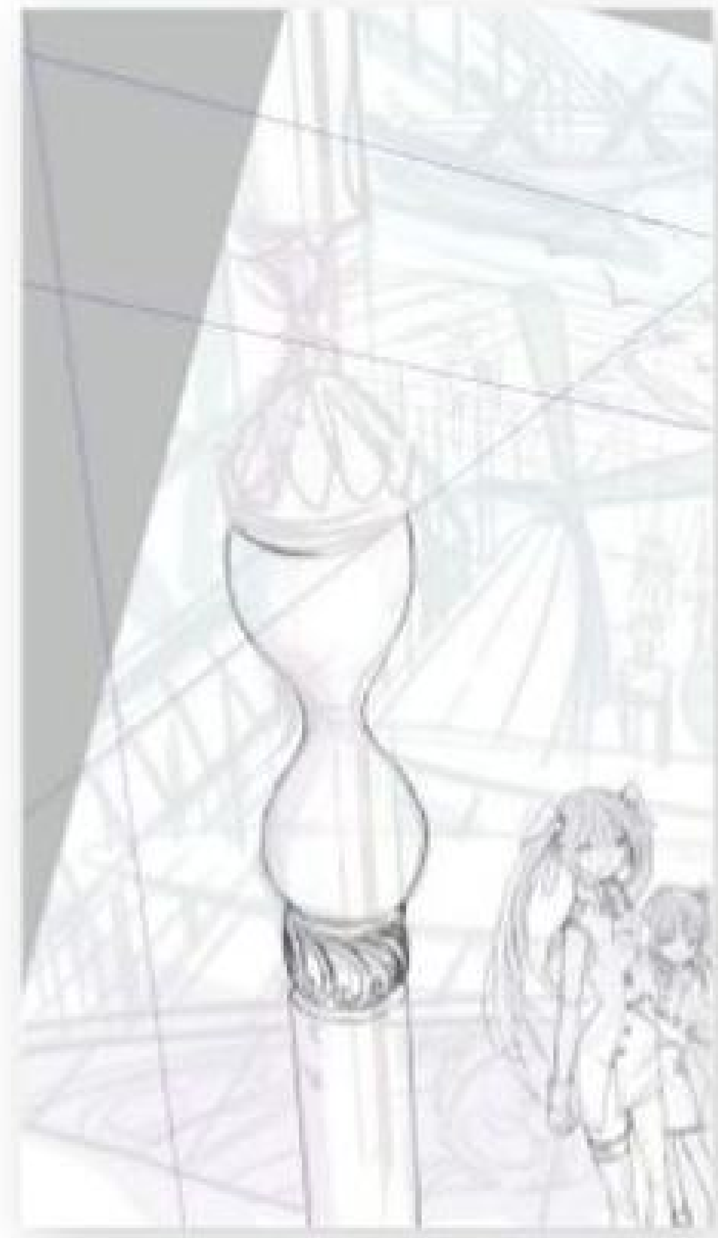
01

キャラクターの線画ができ上がったので、背景の線画に入ります。長い直線部分は「パース定規」にスナップさせながら線を引き、細かい装飾部分や曲線は、スナップをはずしてフリーハンドで描いていきます。

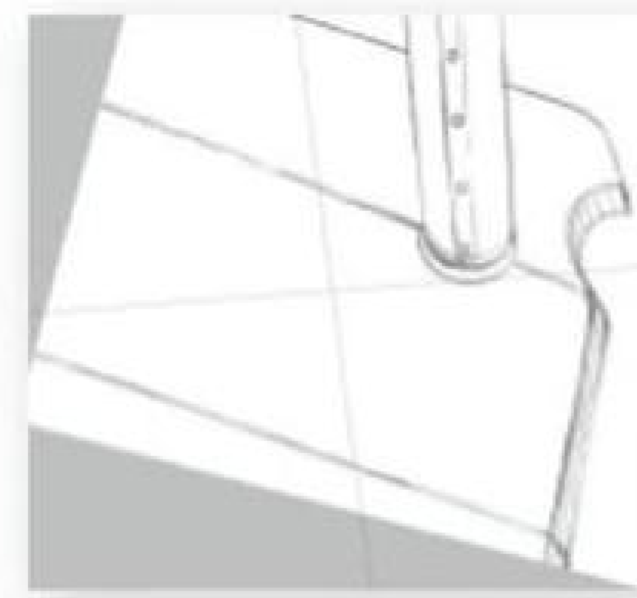


②「レイヤー2」を選択しました

①キャラクターの線画をまとめました

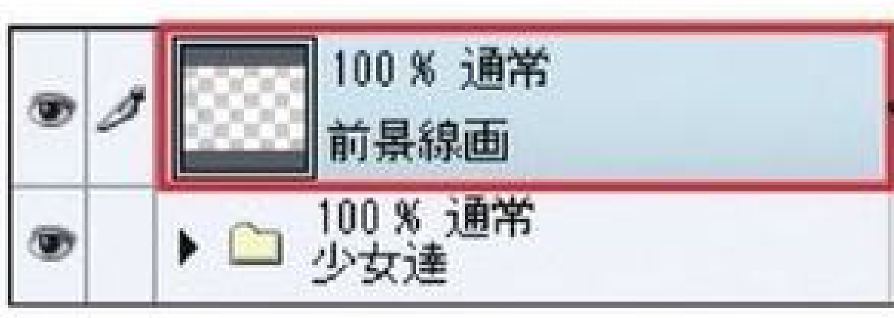


画面左には砂時計が組み込まれた柱を配置しました。何かのタイマーでしょうか。あえてガサガサしたタッチで直線部分をなぞり、アナログっぽさを出しました



02

右手前の甲板の線画も描きます。これでキャラクターより手前にある背景の線画ができました。

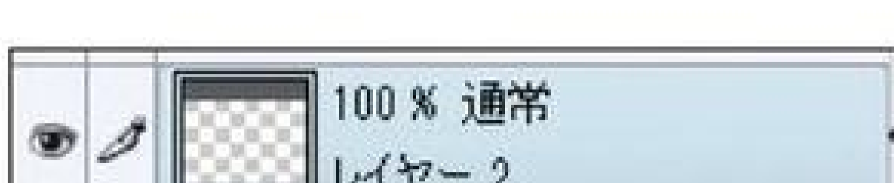


「レイヤー2」の名前を変更しました



03

続いて、次女が立っている甲板の線画を描いていきます。まずはパイプからです。線をかっちり引きすぎると、CGっぽくなりすぎてしまうので、「パース定規」を使用しつつも、管のつなぎ目ごとの線はゆらがせています。奥で折り曲がっている部分には、シワを描き入れています。パイプと細い管のつなぎ目にパーツを描き足したり、パイプ上部やつなぎ目にタッチを入れたり、細部を整えます。



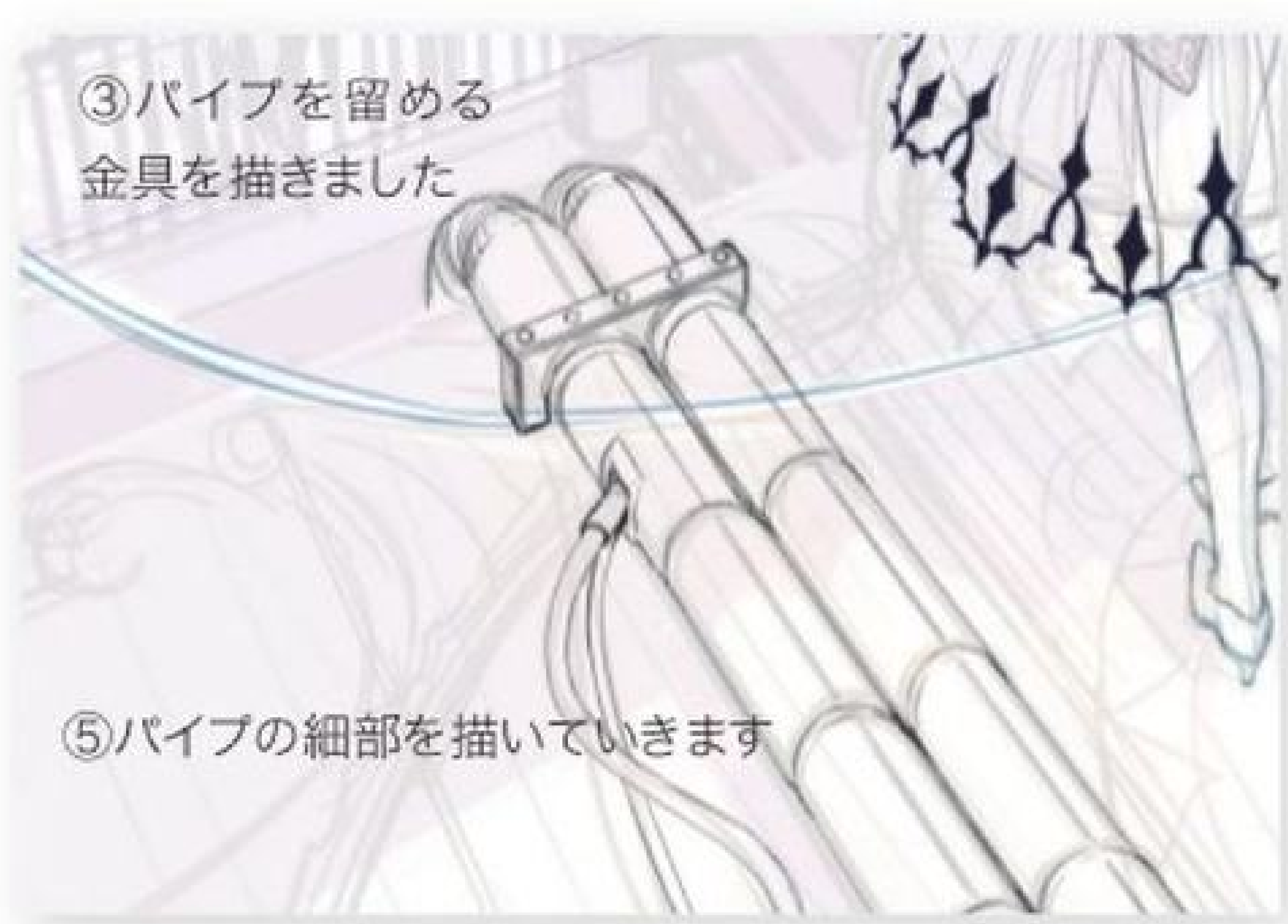
①「レイヤー2」を作成します



②「薄い鉛筆」ツールを選択します。ブラシサイズ「9.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定します



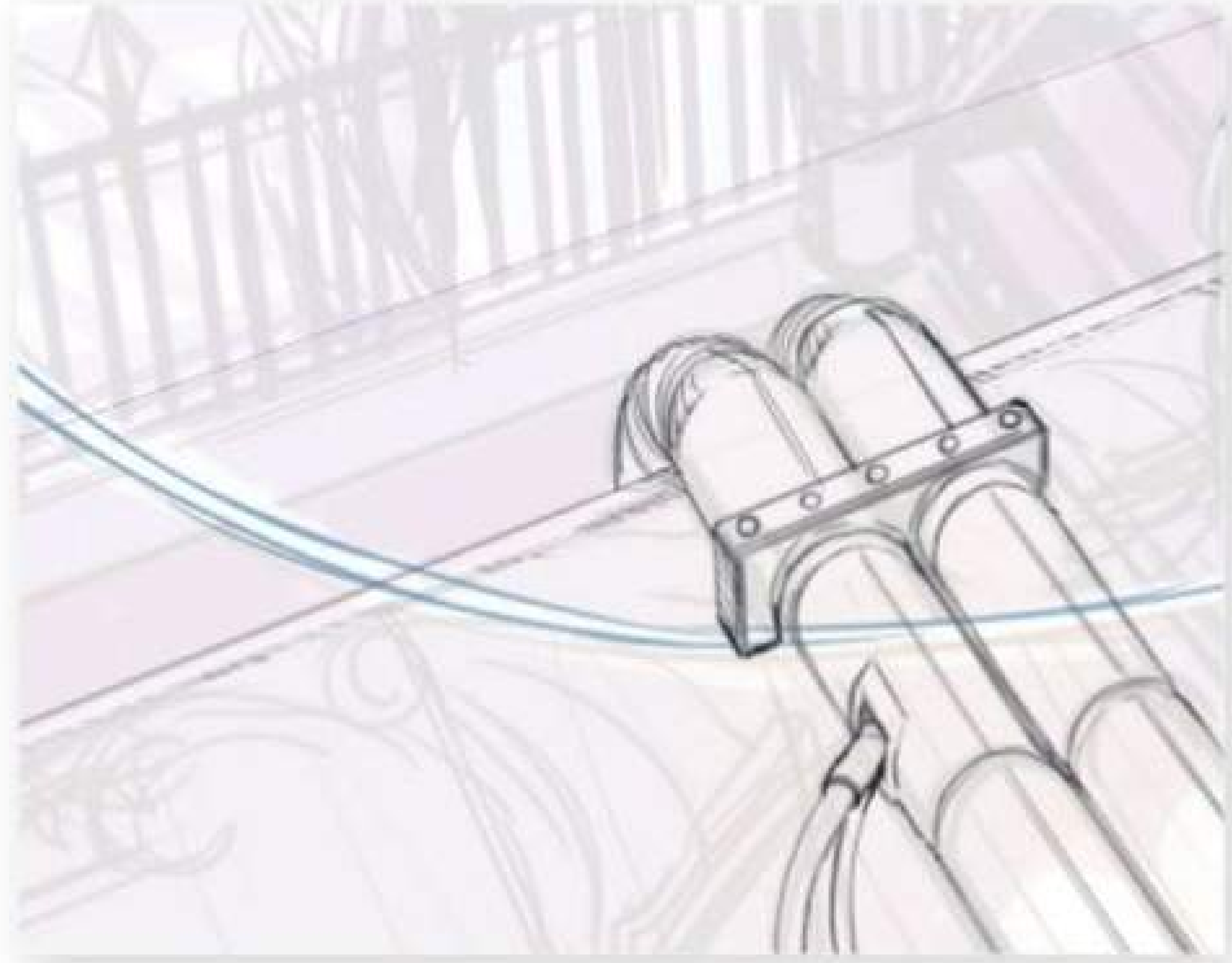
④「薄い鉛筆」ツールを選択します。ブラシサイズ「7.0」に設定します



04 甲板のアウトラインを描いていきます。甲板の断面はゆるやかな曲線をになっているので、細かくタッチを入れて、それを表現します。



「薄い鉛筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定します

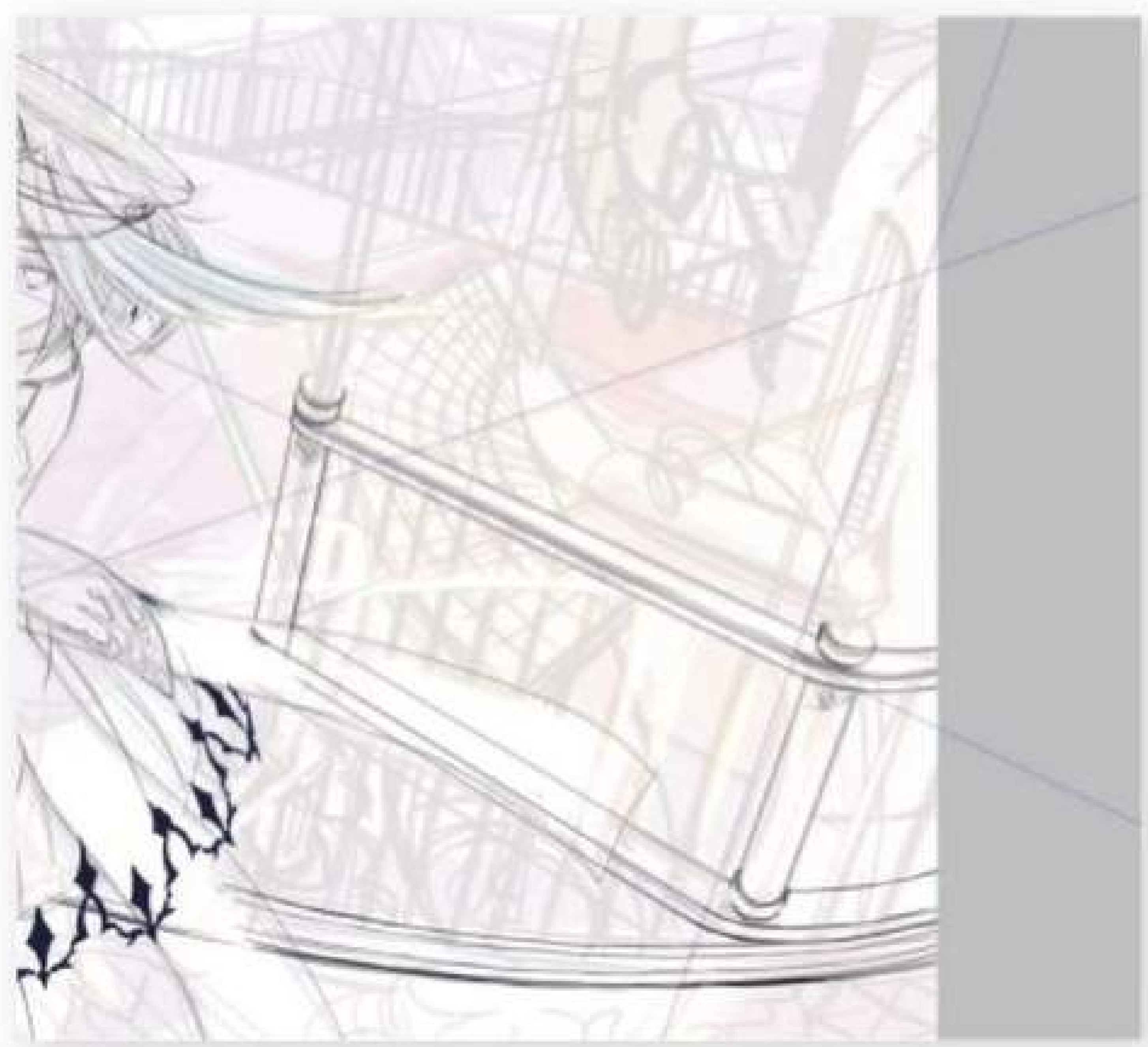


05 「パース定規 1」レイヤーを表示させ、椅子の手前にある柵を描いていきます。



②「レイヤー2」を選択しました

①「パース定規1」レイヤーを表示します



③金属の厚みがでるように、下部の線を太めに描いています

06 柵の上部分を描きます。ここも直線部分は「パース定規」にスナップさせ、曲線と細部はフリーハンドで描き込みます。

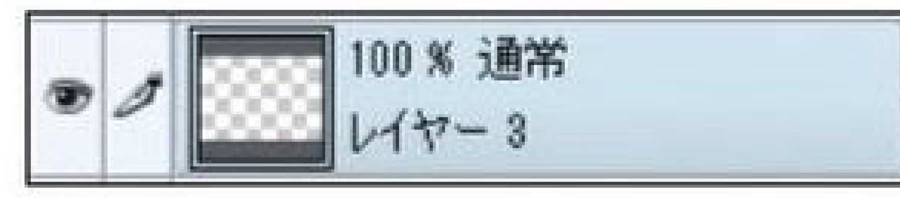


「レイヤー2」を選択しました



07

柵の位置は、バッテン法をつかって割り出します（19ページ参照）。柵の端と端を結んで四角形に見立て、対角線上に線を引くと、真ん中の位置が割り出せます。これを繰り返して、柵部分を8等分して、棒を配置します。左端の棒は、外側の太い棒と接してしまっていますが、この部分に密度と太さをプラスしたかったので意図的に配置しています。



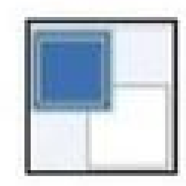
①「レイヤー3」を作成しました



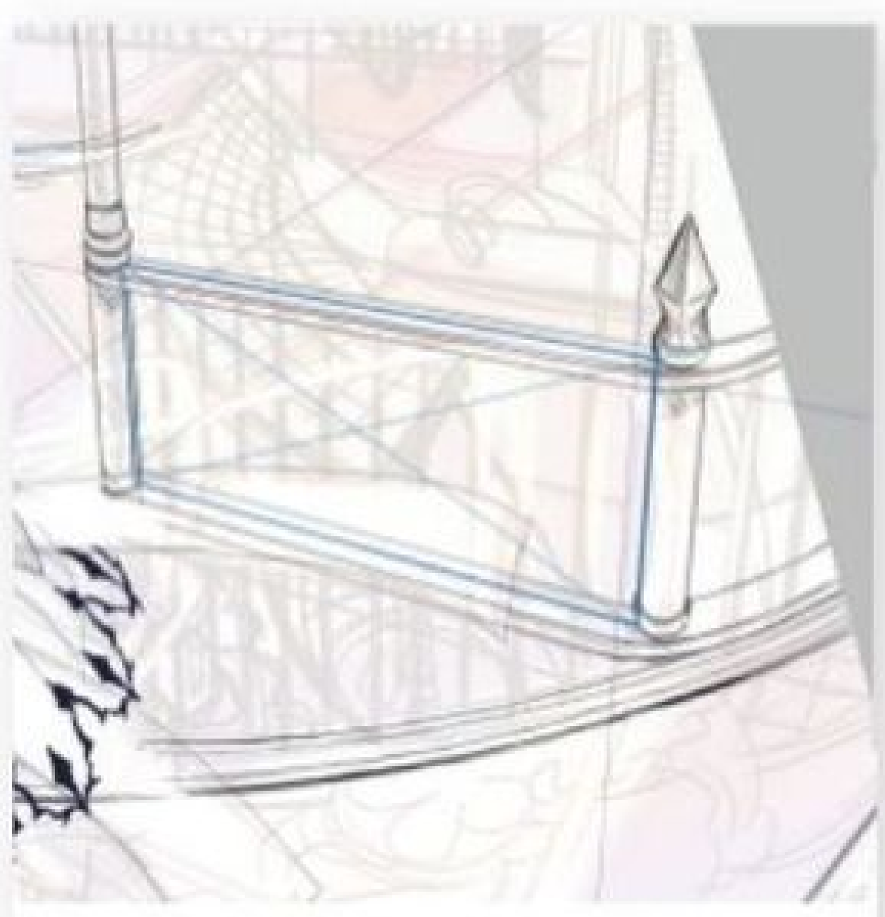
②「ペン」ツールに切り替えます



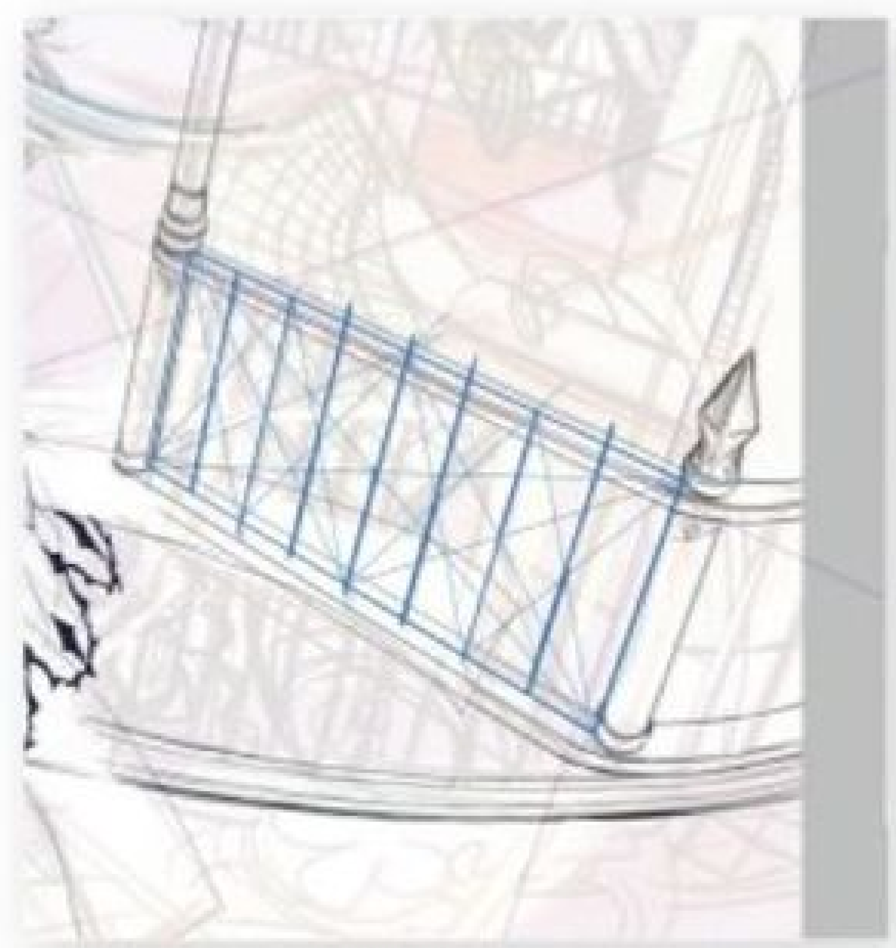
③「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「15.4」、不透明度「100」、アンチエイリアス「中」に設定しました



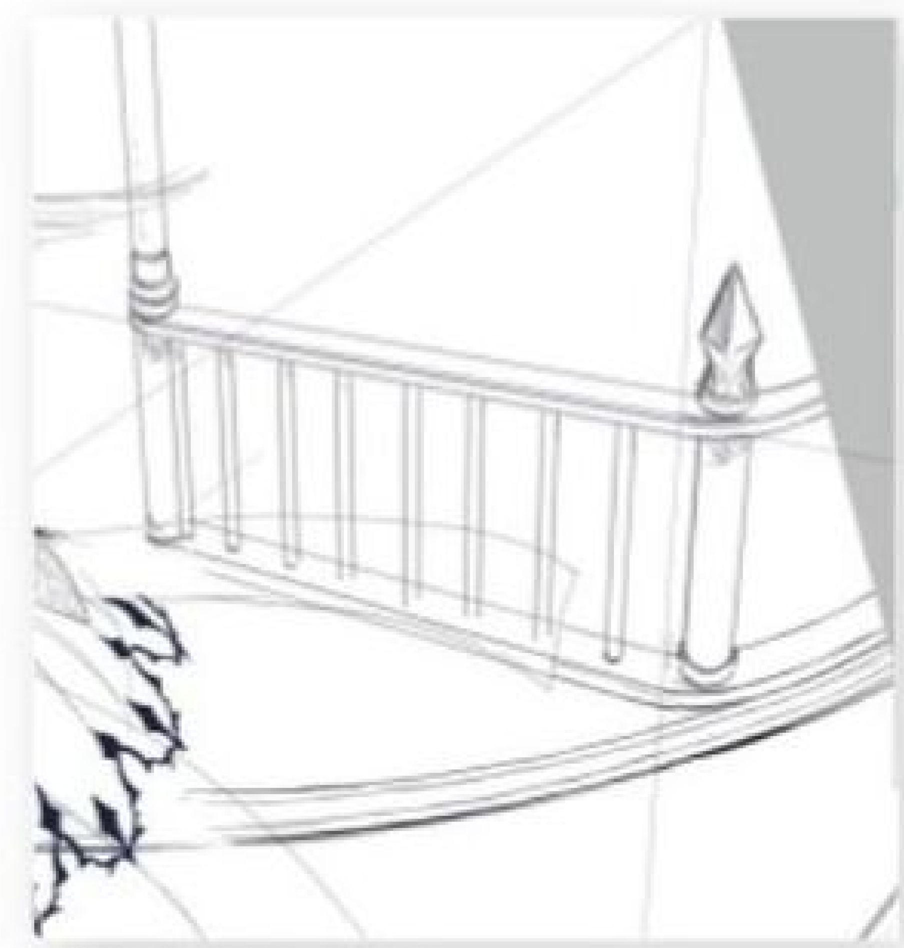
④描画色を設定しました



⑤四角形と対角線を描いて真ん中を割り出します



⑥柵部分を8等分します



⑦棒を描きます

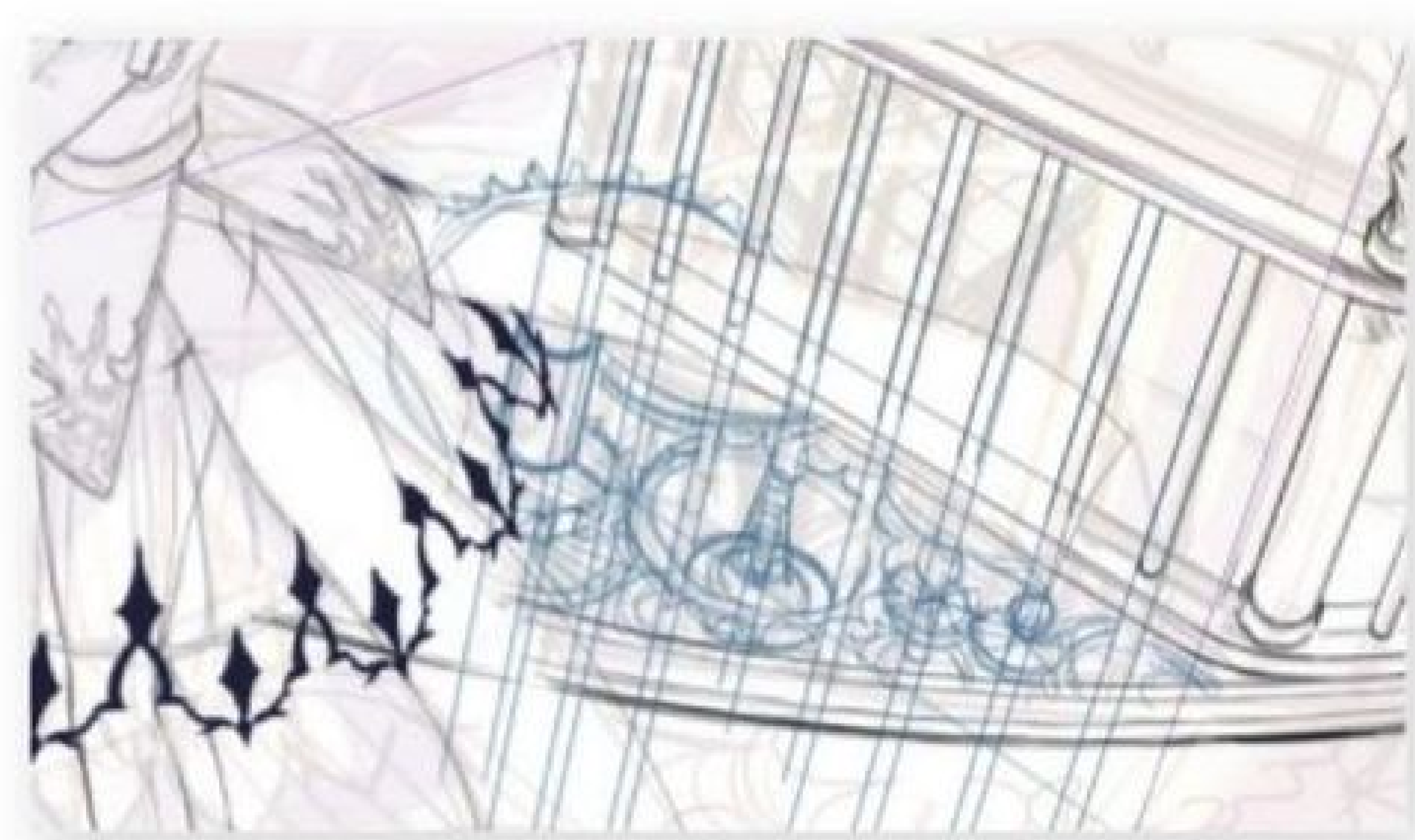
08

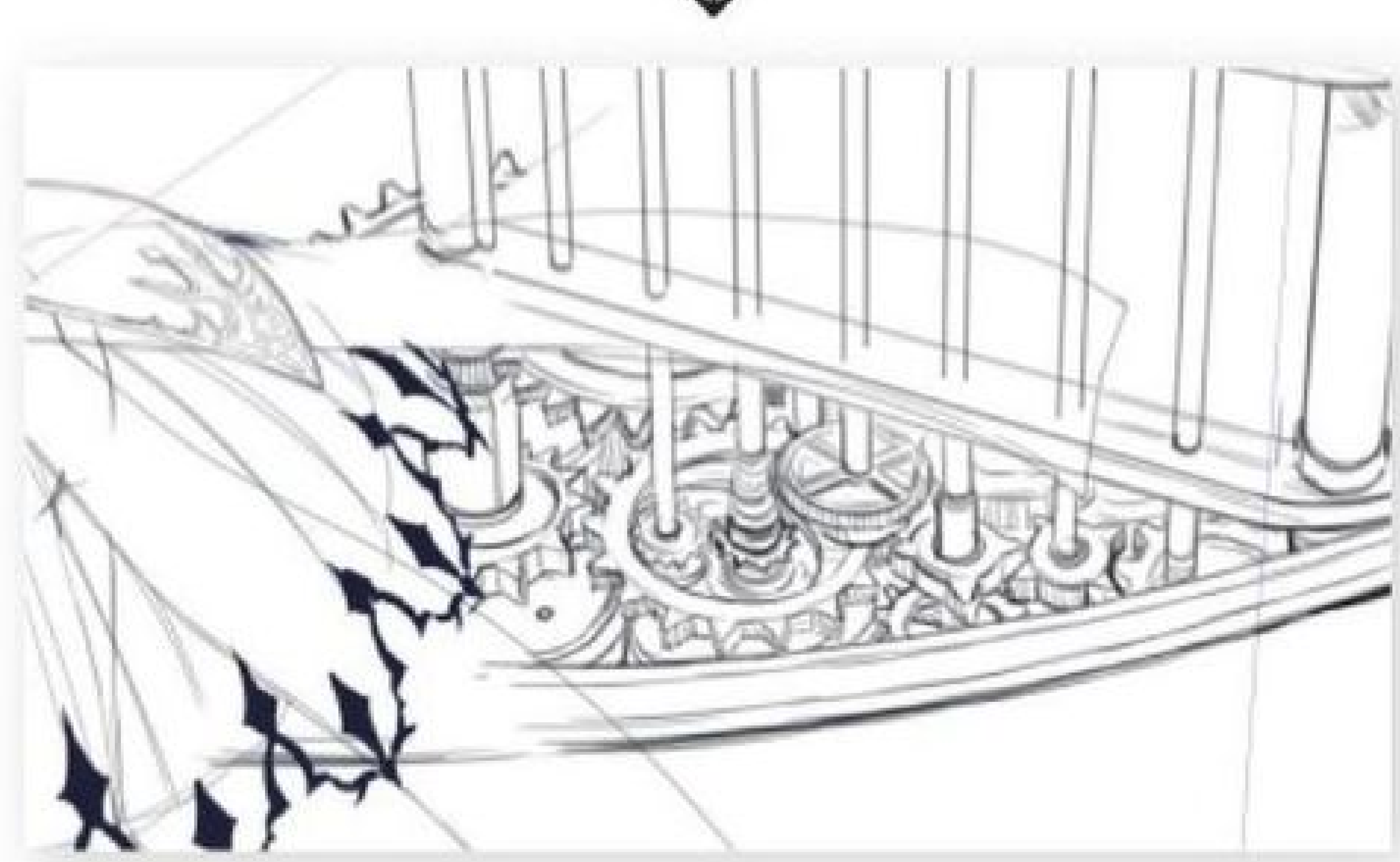
柵付近の、歯車を描き入れます。下描き段階ではこの部分はざっくりとしか描いていなかったので、改めて詳細な下描きをしてから線画にうつります。この歯車密集部分は、機械式時計の内部構造をモチーフにしています。

フリーハンドで、地道に描き進めます。細かい縦線で、歯車側面の起伏や陰影を描いています。



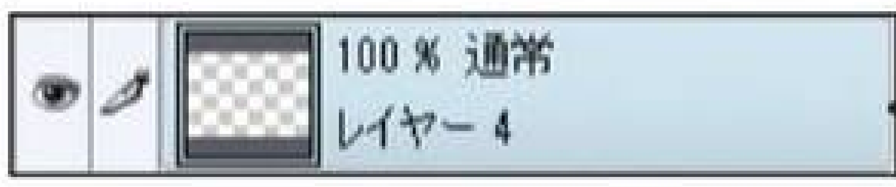
「薄い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定しました





09

屋根のような部分の線画を作成します。まずは「直線」ツールで支柱を描いてから、どんどんディティールをつめていきます。柱と柱の接合部分には特に細かい装飾を施し、構造が単純に見えないように気をつけます。



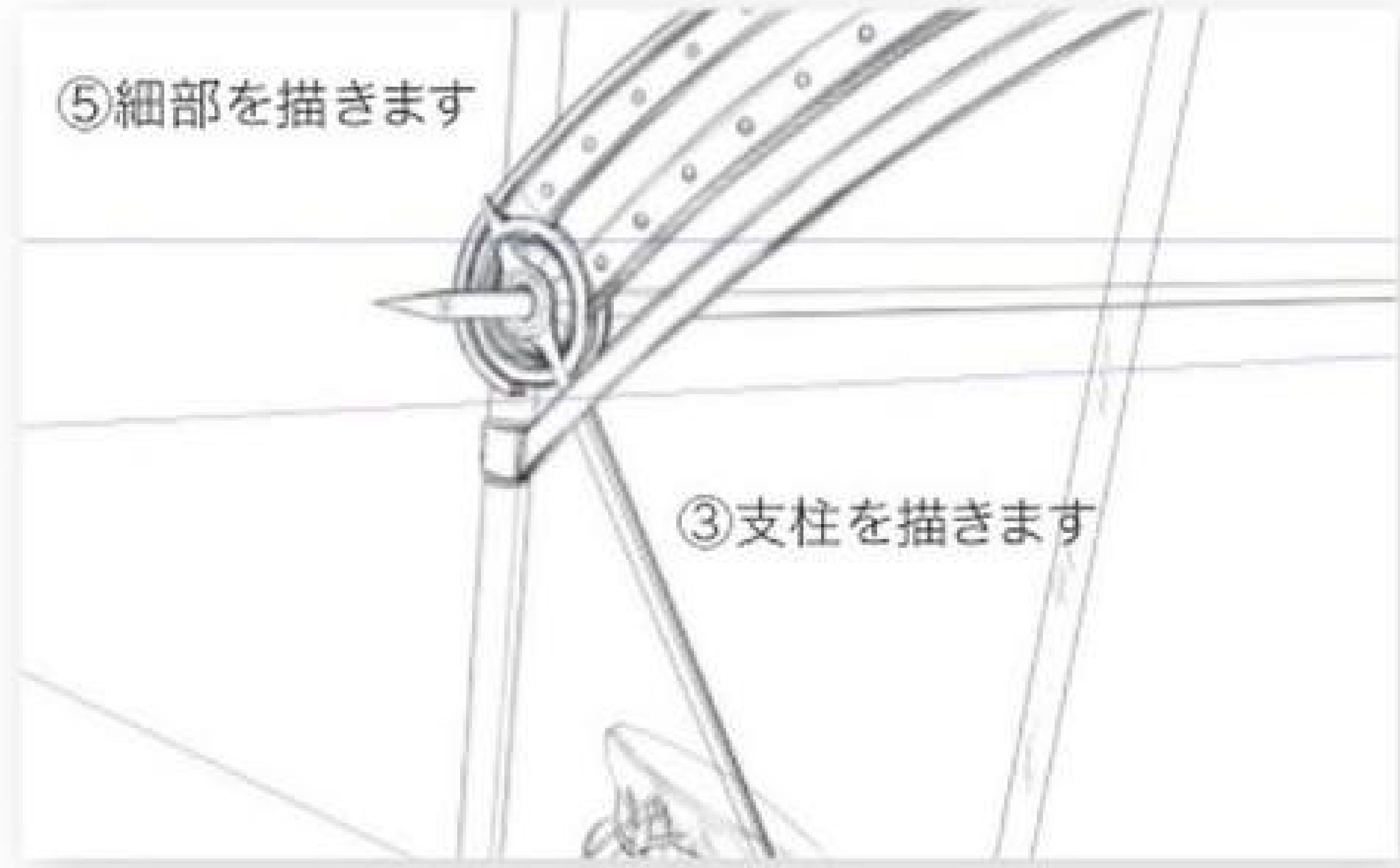
①「レイヤー4」を選択しました



②「直線」ツールを選択しました

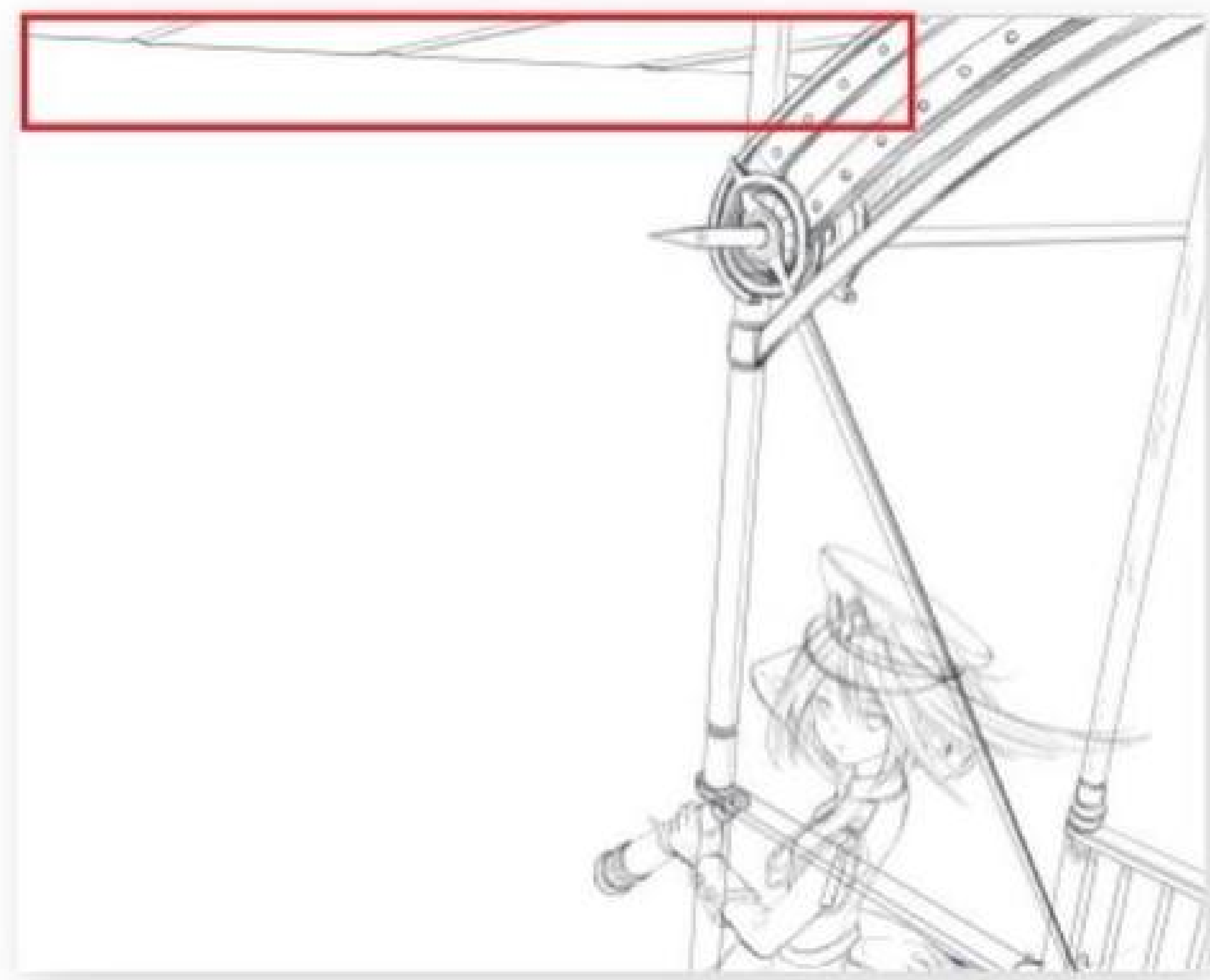


④「薄い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定しました



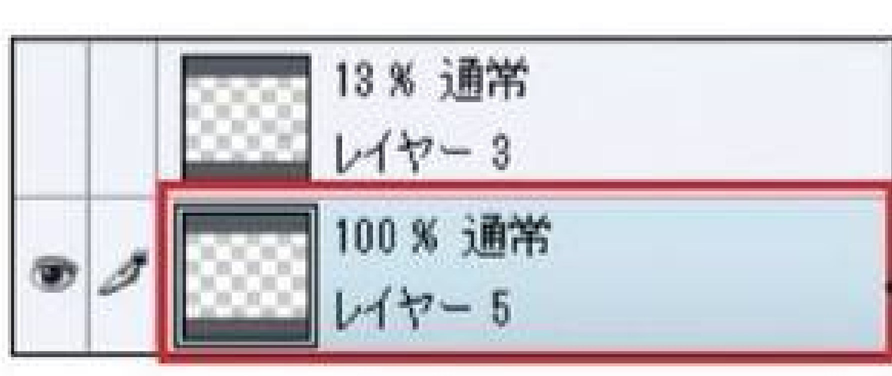
10

画面上部に、甲板を描き入れました。構図にもよりますが、大きく見切れるモチーフを描くことでこの絵のフレームのさらに外側にも、世界が広がっているような印象を持たせることができます。



11

「曲線」ツールを使って、屋根部分を描き込みます。次に伝声管を描きました。ここから、次女が船員に指令を出します。伝声管の側面にメモなど貼り付けてみました。



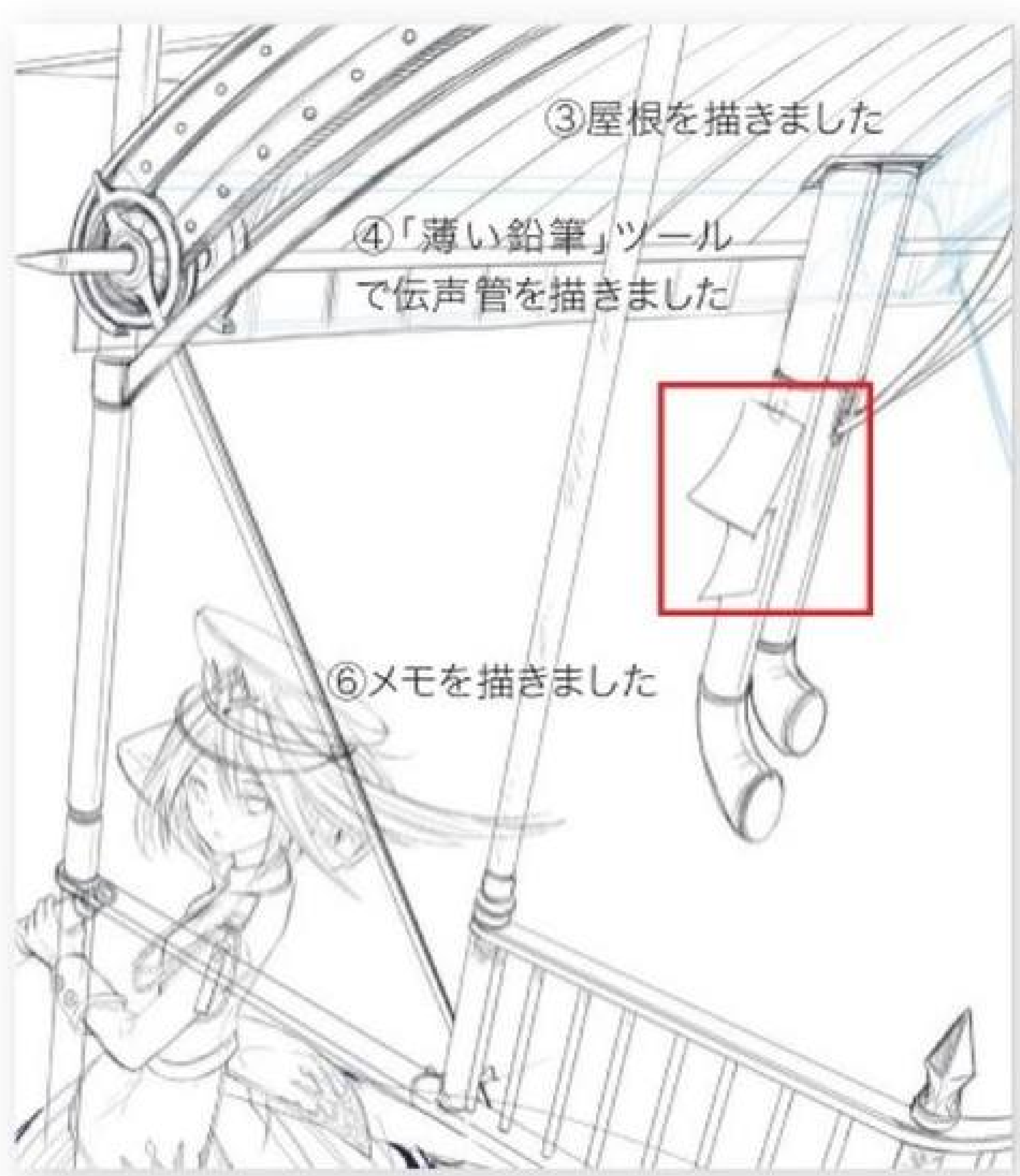
①「レイヤー5」を作成します



②「曲線」ツールを選択しました

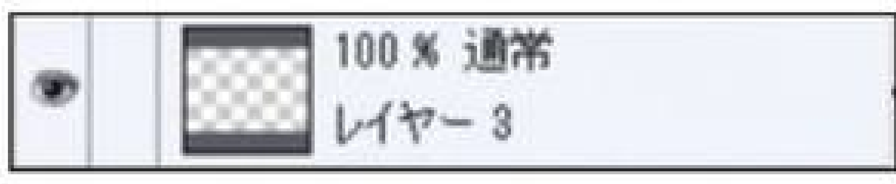


⑤「レイヤー6」を作成します

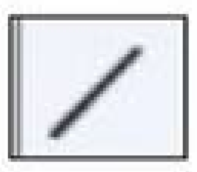


12

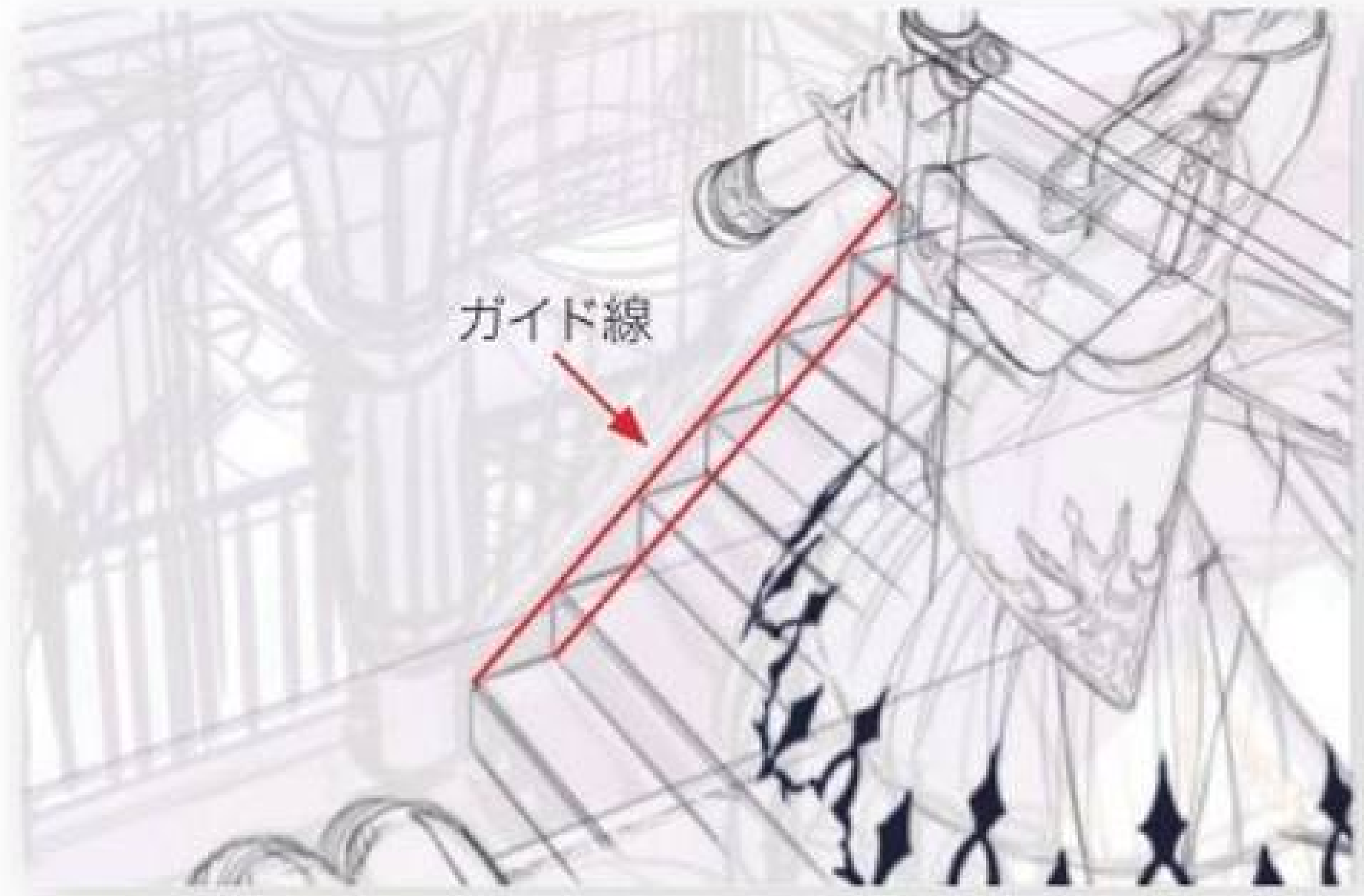
次女が立っているところよりも一段下の甲板の線画を作成します。階段部分は「直線」ツールで斜めのガイド線を平行に2本引き、それに階段の角を合わせながら描いていきます。



①「レイヤー3」を選択しました



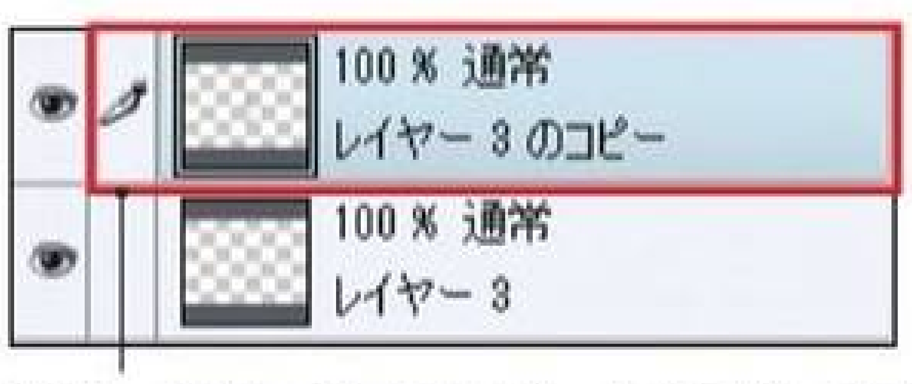
②「直線」ツールを選択しました



③階段を描きました

13

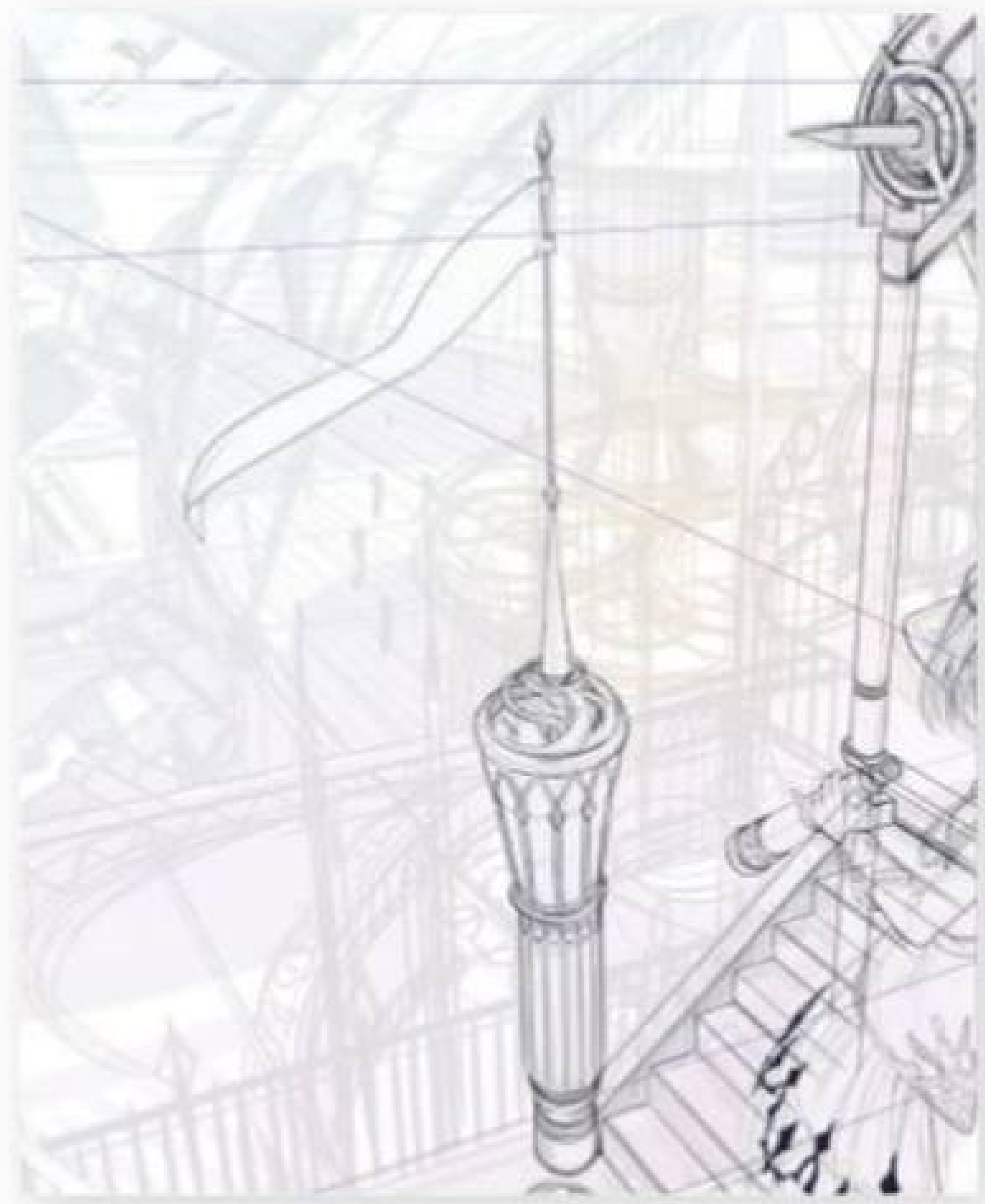
旗台兼照明を描きます。夜になると光るという設定です。アールヌーヴォー的な「曲線」をデザインに取り入れるのが好きです。



①「レイヤー3」のコピーを作成します。旗台兼照明を描いたら、「レイヤー3」と結合します



②「薄い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定しました



③旗台兼照明を描きます

14

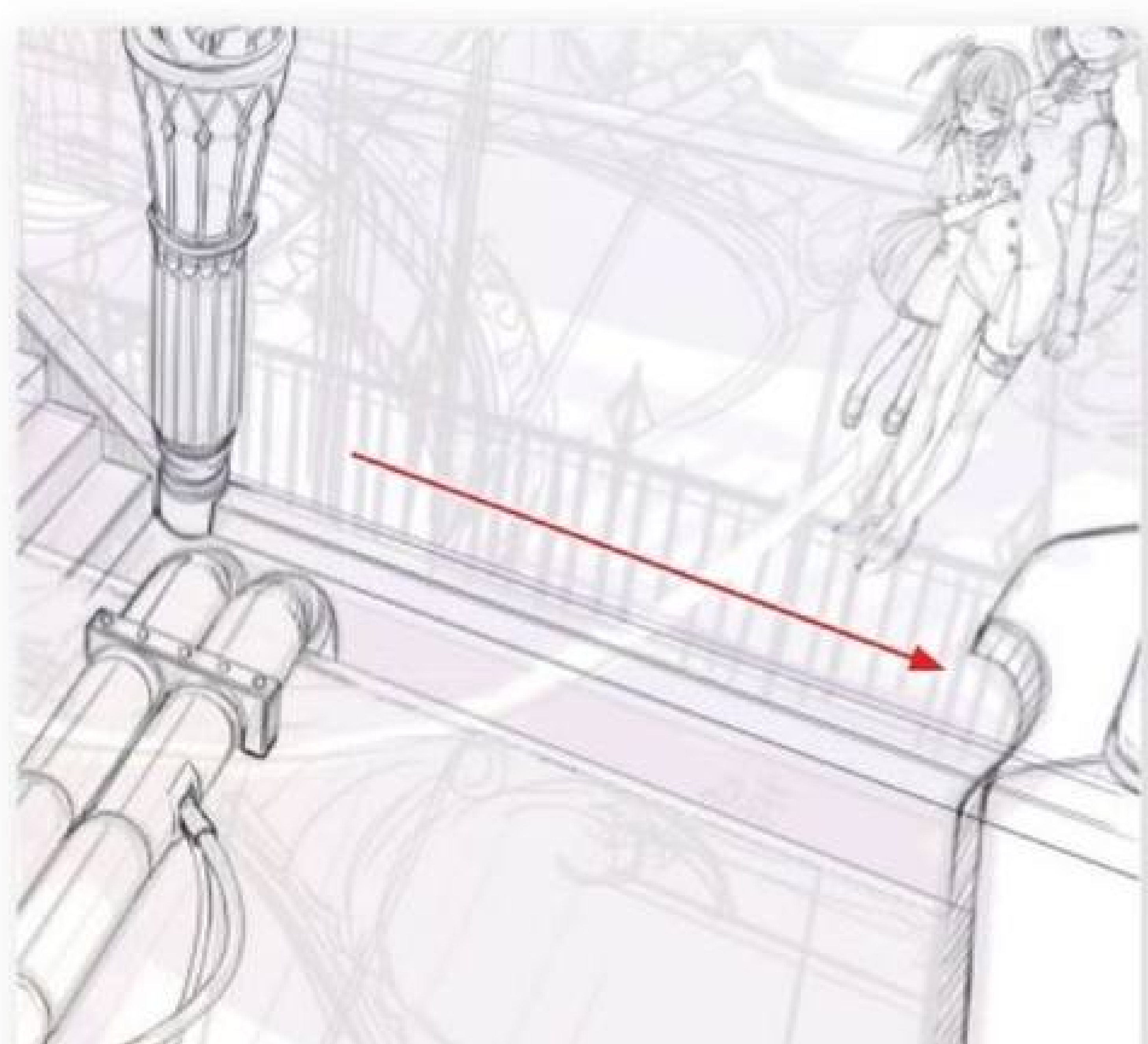
左右反転表示した状態で、旗台の基部から直線をのばし、段差を描きます。細い線でタッチを入れて、質感を出しました。



①「レイヤー3」を選択します



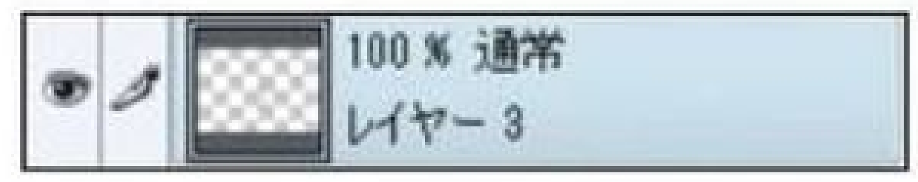
②「ナビゲータ」パネルで左右反転ボタンをクリックします



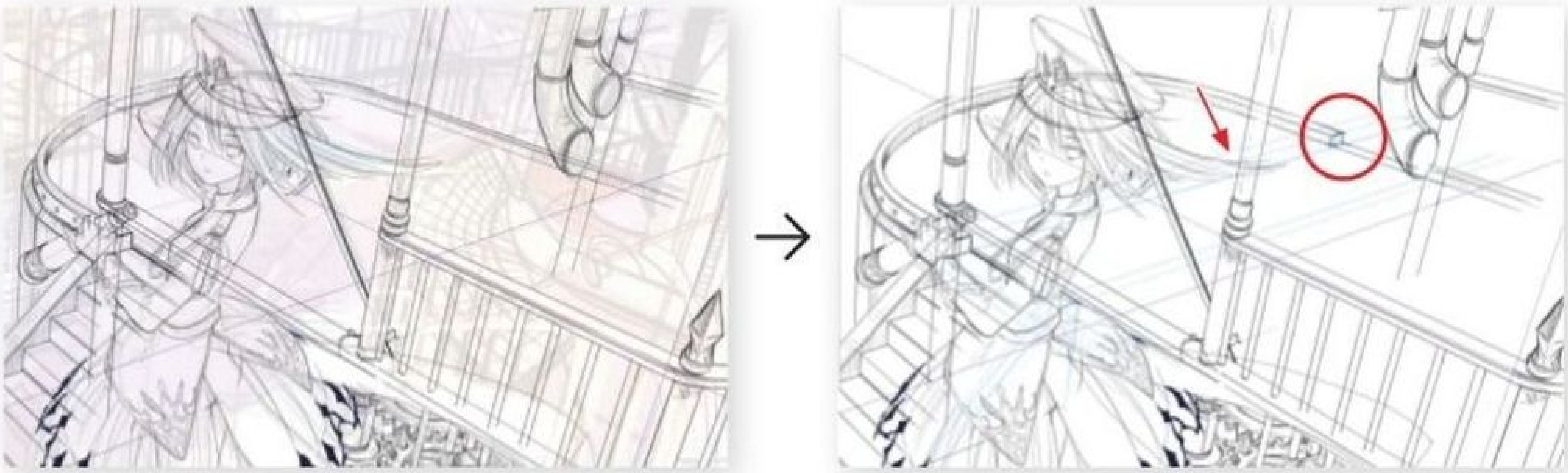
③段差を描きます

15

階段奥の場所も、外周に段差をつけて描いていきます。手前の段差の始点から、水色で奥へパース線をのばし、どこまで段差を描けばいいのか割り出してから段差を描画しています。

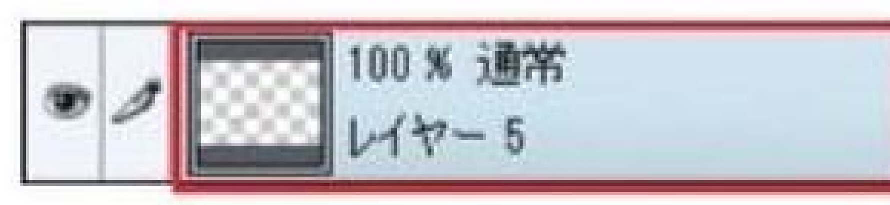


①「レイヤー3」を選択します



16

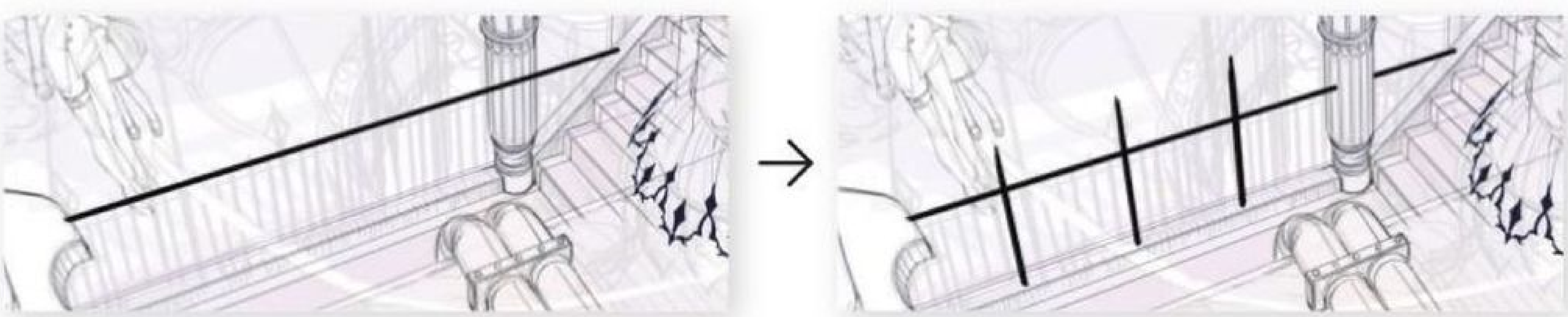
柵を描きます。まずは柵の上面となる線を引いて、大きく4等分します。ここまではバッテン法を使わず目分量で線をひきました。



①「レイヤー5」を作成します



②「Gペン」ツールを選択し、、ブラシサイズ「15.0」、不透明度「100」、アンチエイリアス「中」に設定しました



17

4等分したブロックの中の棒の位置は「バッテン法」で割り出し、描いていきます。柵の上面は扁平な形をしているので、旗台と接合する部分の形に気をつけます。これは線画というより、塗りつぶしですね。細かいパーツなので、線画をわざわざ描いてから塗るより、いきなり領域を塗りつぶしてしまって、その中を塗っていく方が早く描けます。



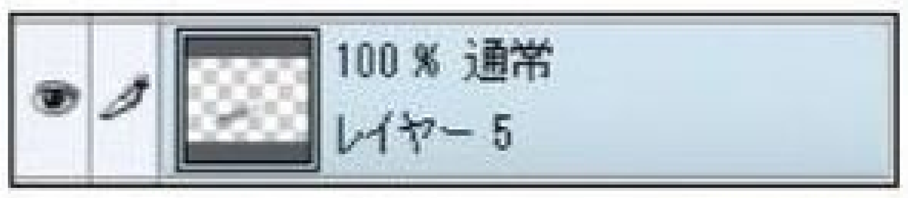
①「レイヤー5」を選択します



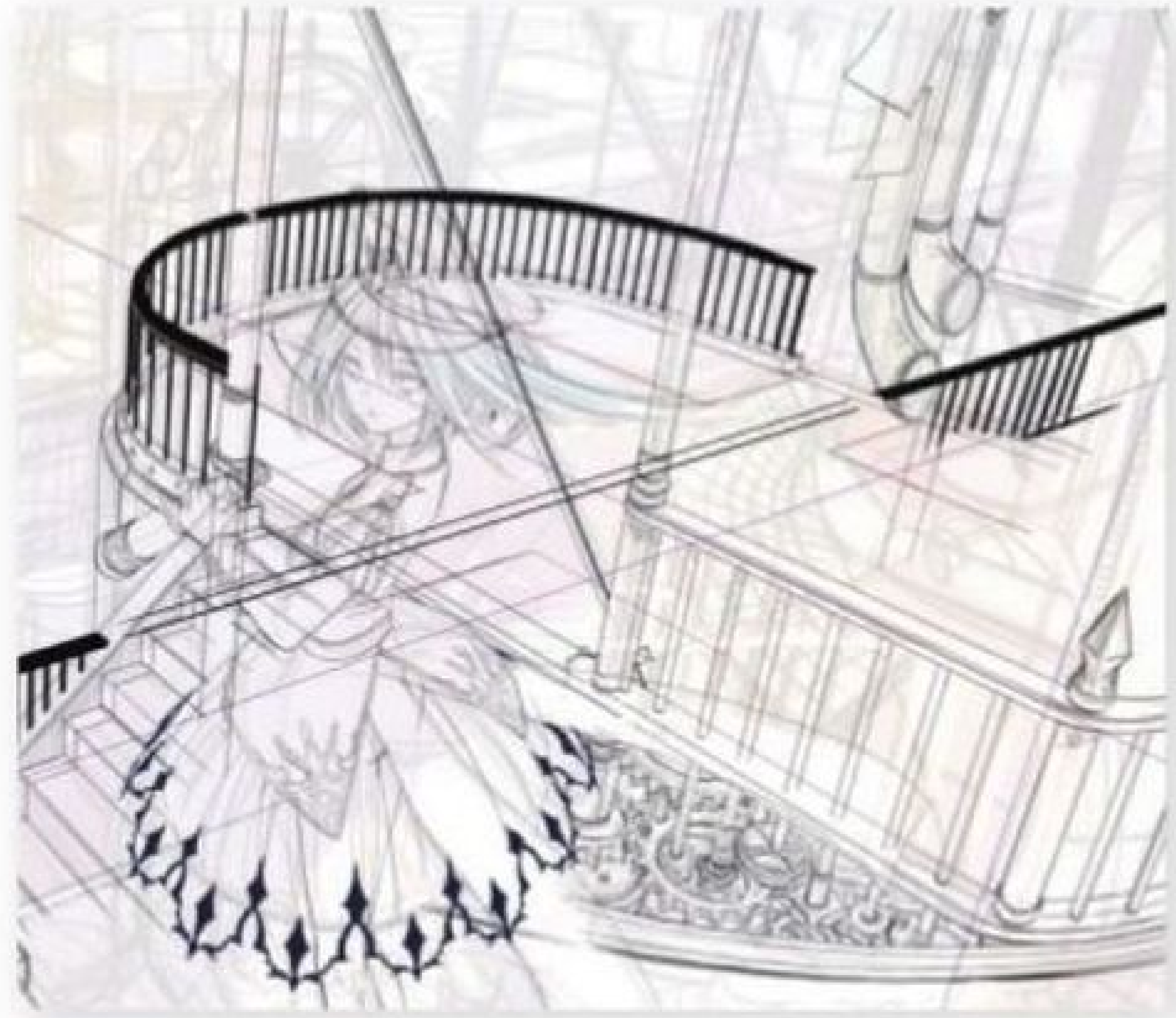
柵の上面の線を厚くし、とんがった装飾も描き入れます

18

階段奥の柵は、完全に目分量で棒の間隔を決めています。手前の柵からパース線をのばし、位置を確認しながら、さらに奥の柵も、「Gペン」ツールで描きました。奥の旗台も描き入れました。



「レイヤー5」を選択します。描き終えたらレイヤー名を「手すり」に変更します

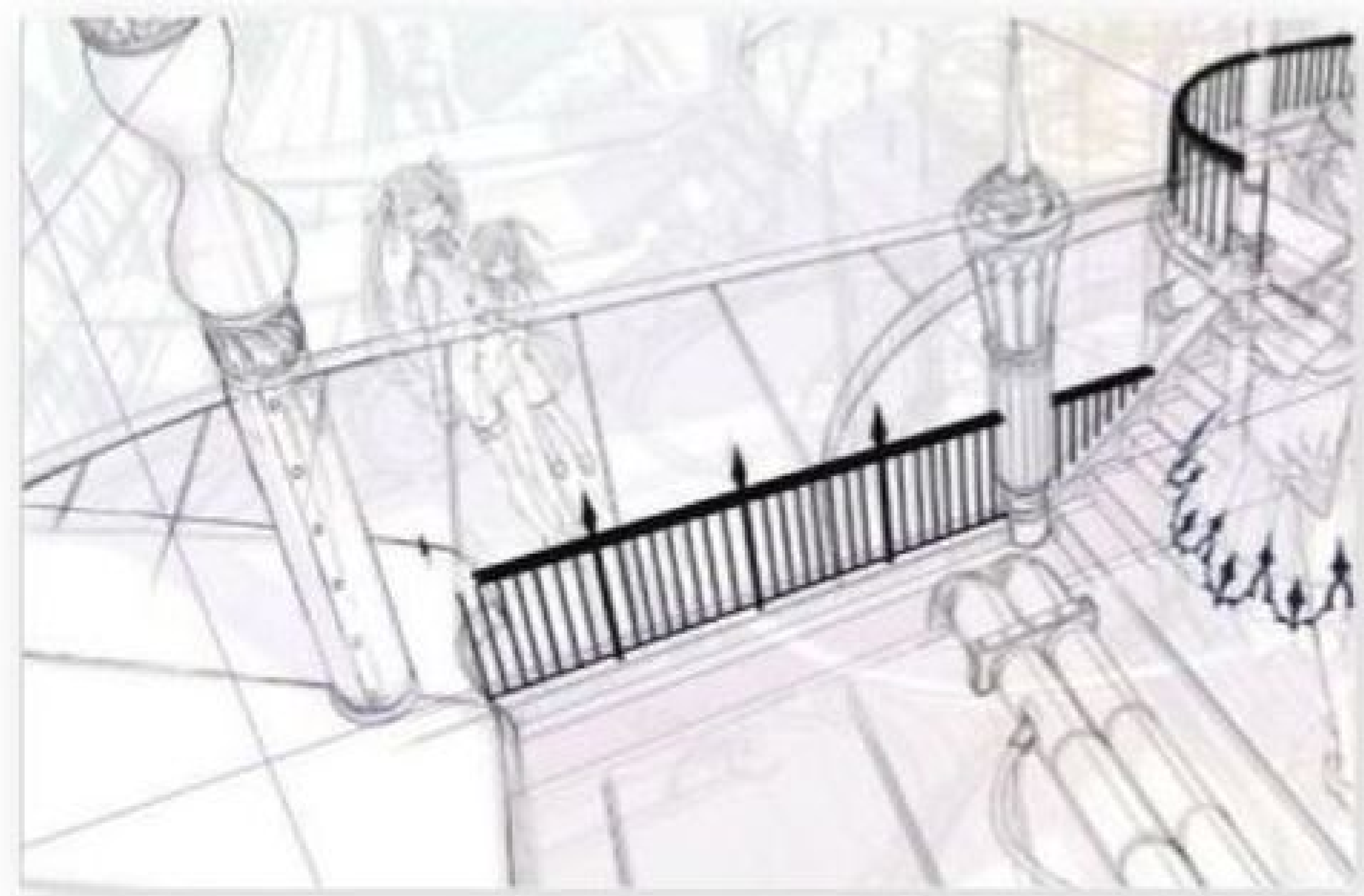


19

「レイヤー5」に、一段奥にある長女と三女が立っている甲板を描きます。「パース定規」や「曲線」ツールで外周の線を引きます。つなぎ目のような線を縦に何本か引いていきます。

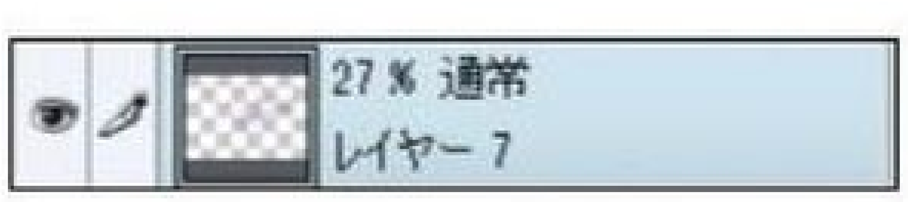


「薄い鉛筆」ツールを選択します。ブラシサイズ「7.0」、薄さ「100」、ブラシ濃度「30」で設定しました

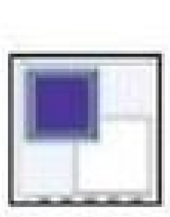


20

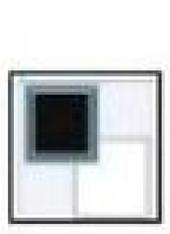
歯車の密集している部分と、その外側を囲むように立っている柱の位置を、薄い紫色で描き込みます。単調にならないように、さまざまなデザインの歯車を描いています。
手前の歯車の中央からは、棒が突び出ています。



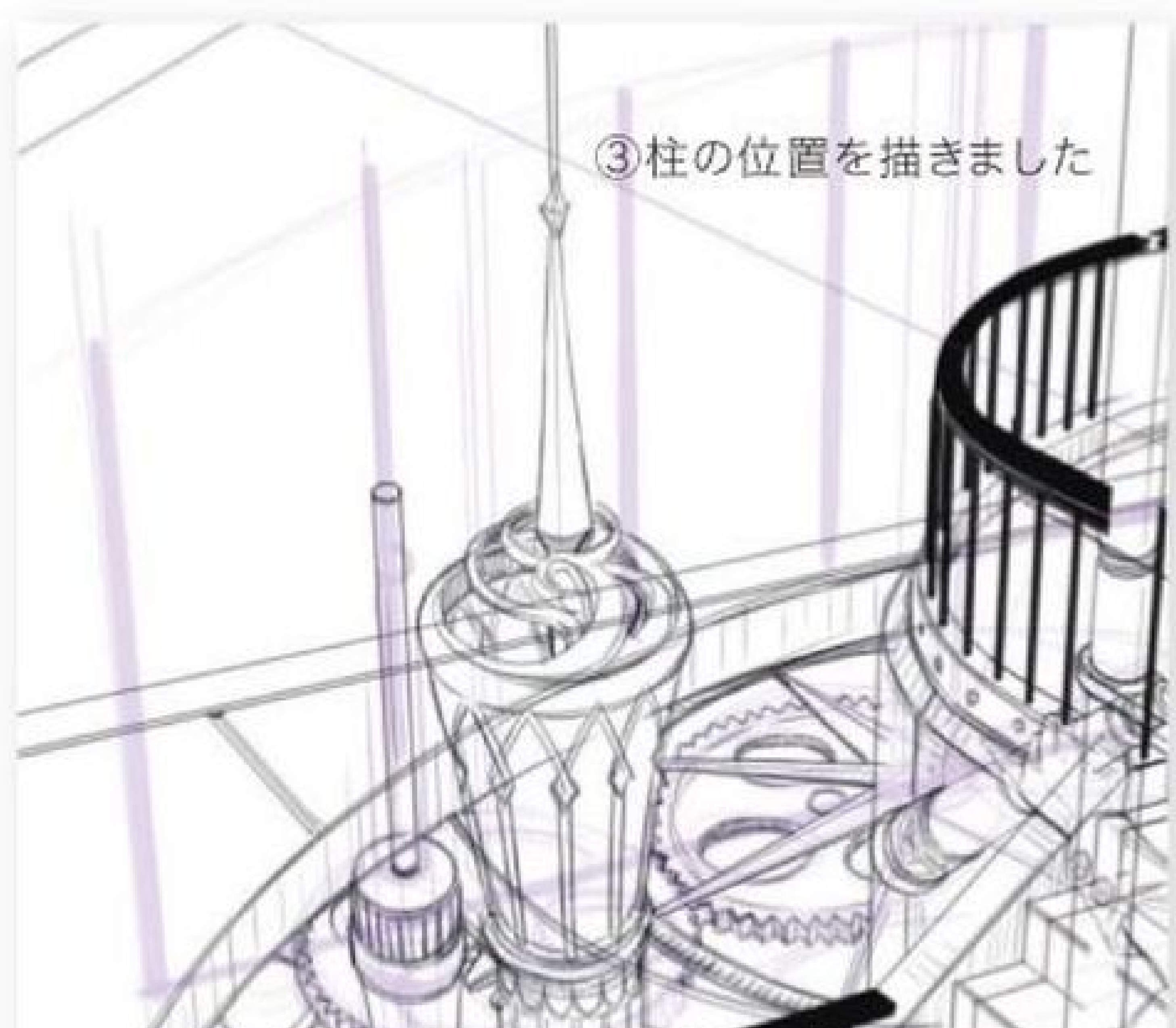
①「レイヤー7」を作成し、不透明度を「27」に設定しました



②描画色を設定しました

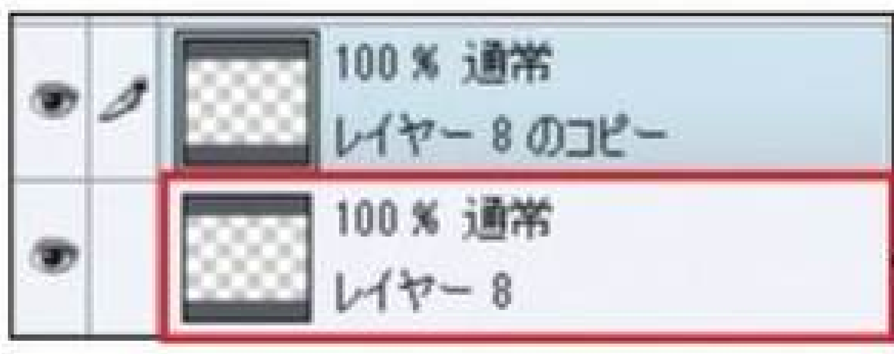


④描画色を設定しました。「薄い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定しました

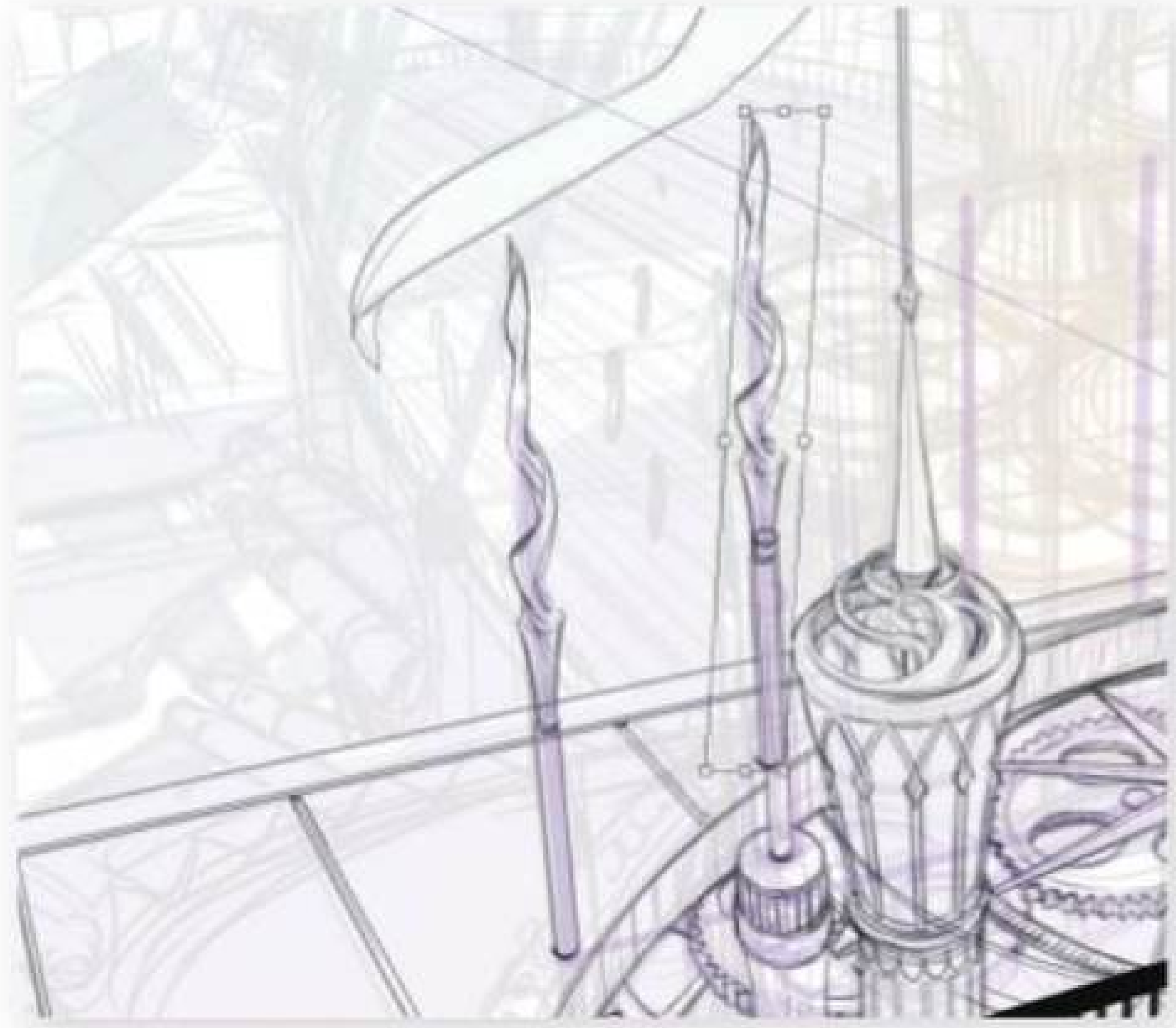


⑤歯車を描き込みました

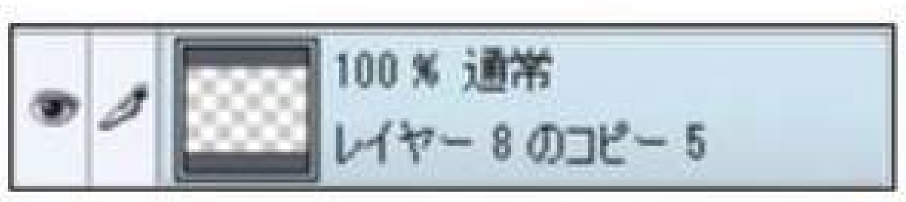
21 外側を囲むネジは、1本描いたらそれを複製し、「自由変形」でパースに沿って歪ませて増やしていきます。



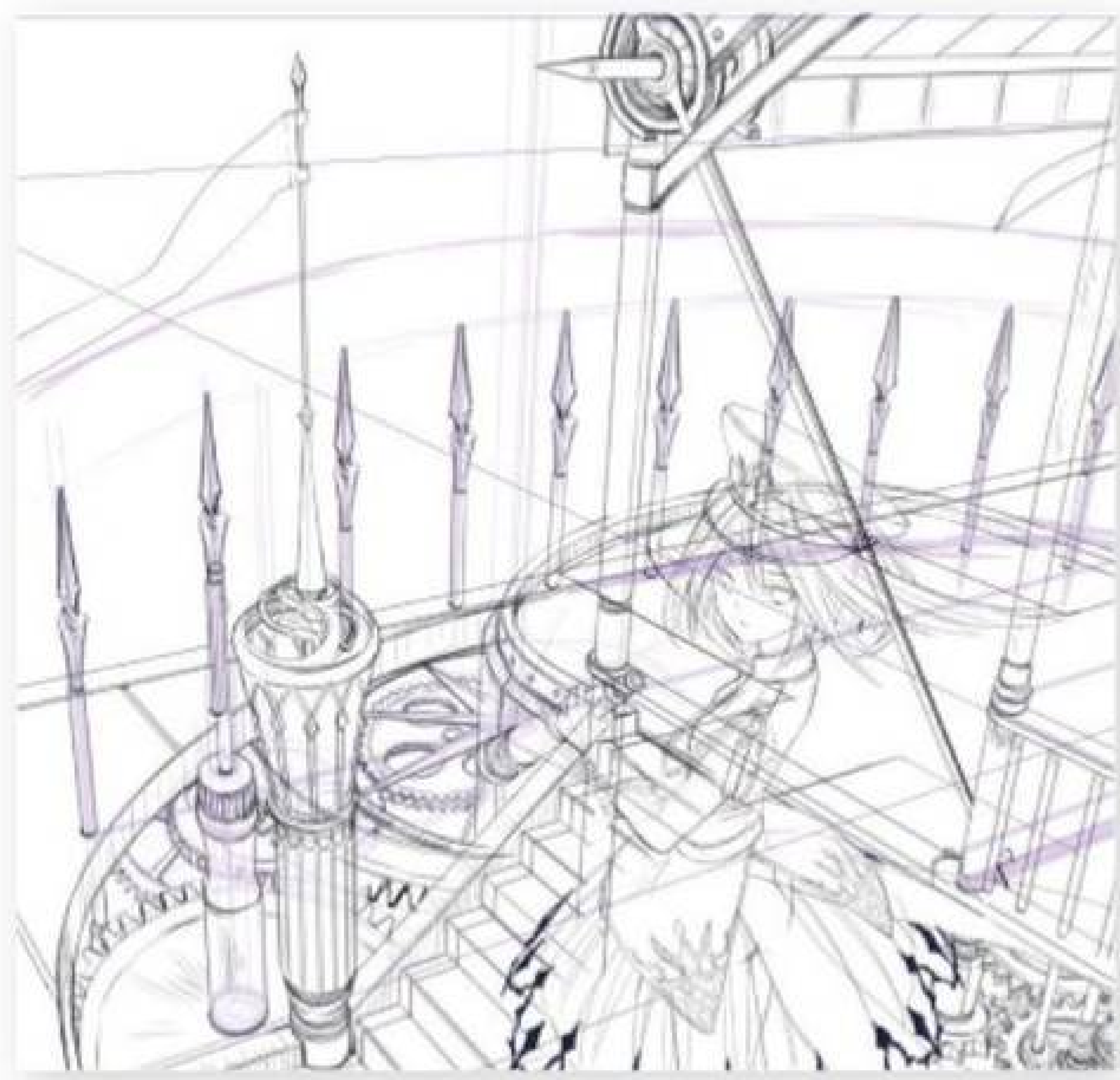
「レイヤー8」を作成します。ネジを描き終えたら、コピーして増やします



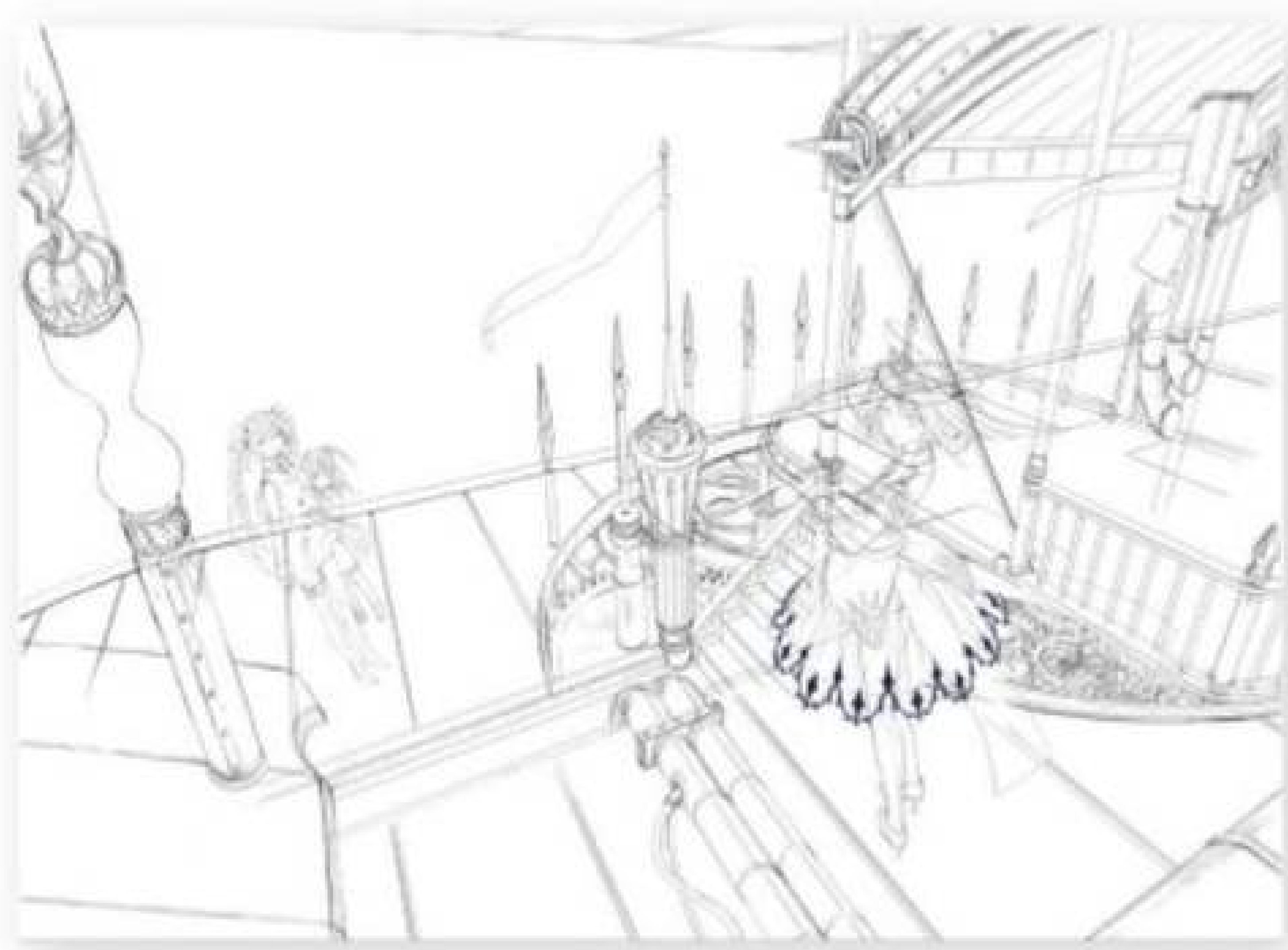
22 ネジ上部のウネウネが悪目立ちしていたので、そこを削って尖ったパーツに差し替えました。だいぶ線画ができてきました。



ネジ上部のレイヤーを結合しました



23 長女と三女がいる甲板より遠くの背景は線画を描かずに塗るのでこのままで良いとして、あとは画面右側の椅子まわりと、甲板の曲線模様の線画が残っています。しかし線の構造が複雑になって見にくくなってきたので、先にキャラクターの塗り分けを行い、印象を整えます。



キャラクターの線画の塗り分け

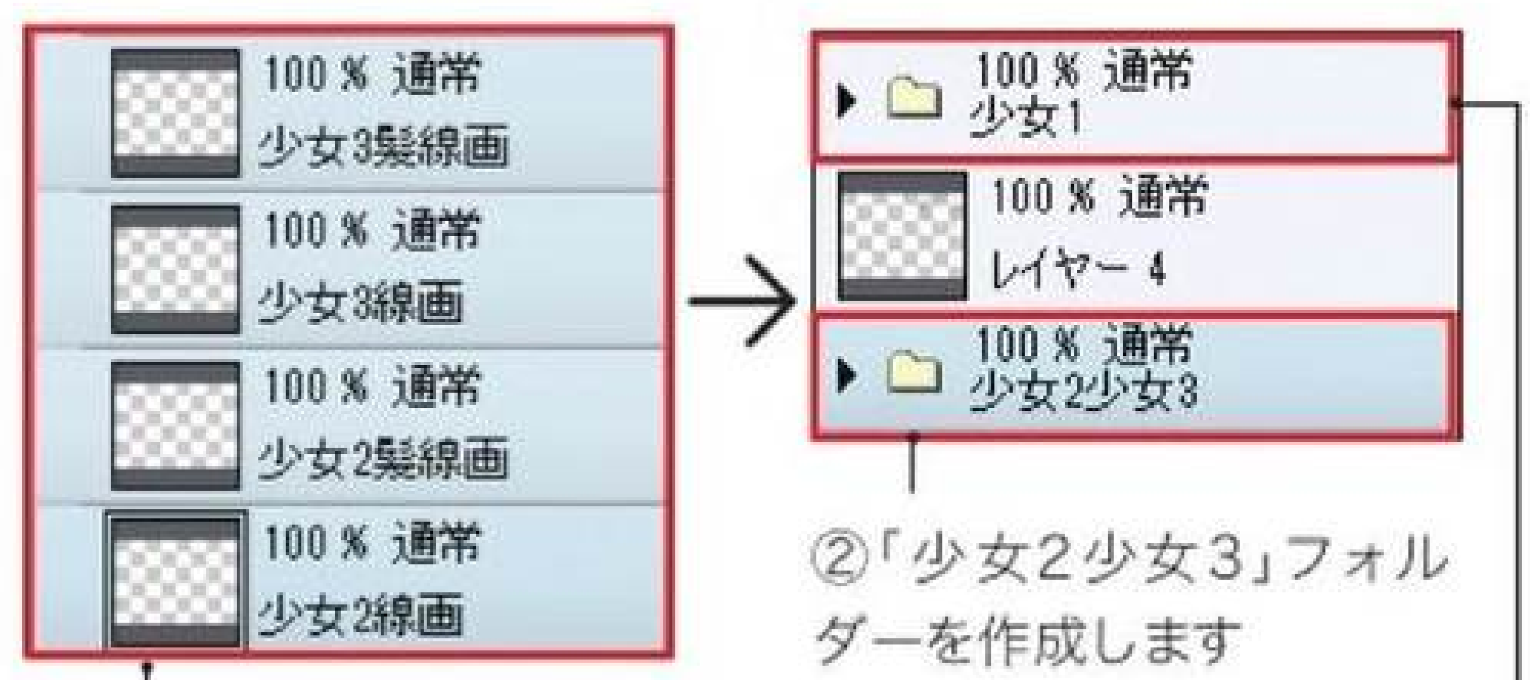
01 肌、髪、服1〜3、金属パーツ部分と、ざっくりと塗り分けを行いました。線画のはみ出しを「消しゴム」ツールで消し、リボンを描き起こしました。



①「リボン」レイヤーを選択します


塗り分けをし、「Gペン」ツールでリボンを描きました

02 キャラクターの線画はすべて「少女達」フォルダーにまとめられていましたが、長女、三女の線画を選択してフォルダーの外に出し、編集用に別途フォルダーを作成します。「少女1」フォルダーには次女の、「少女2少女3」フォルダーには長女、三女の線画が入っています。



①「少女2」、「少女3」レイヤーを選択します

②「少女2少女3」フォルダーを作成します

③同様に「少女1」フォルダーを作成します

03 長女と三女、および手前の柱と屋根をパーツごとに塗り分けました。

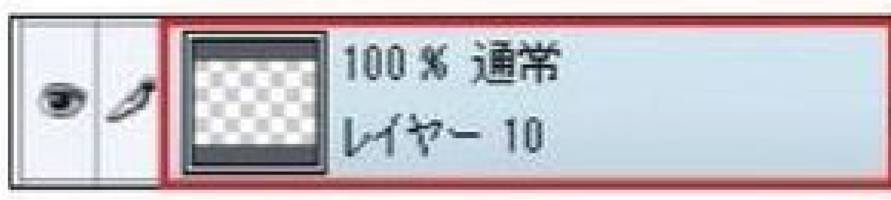


線画の仕上げ

01

線画作業に戻ります。椅子部分を描いていきます。甲板部分と同じく金属でできていて、肘掛部分のみ革張りという設定です。椅子側面にくっついている機械は、タイプライターからの着想です。これを使って船の操作を行うのかもしれません。

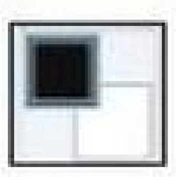




①「レイヤー10」を作成します



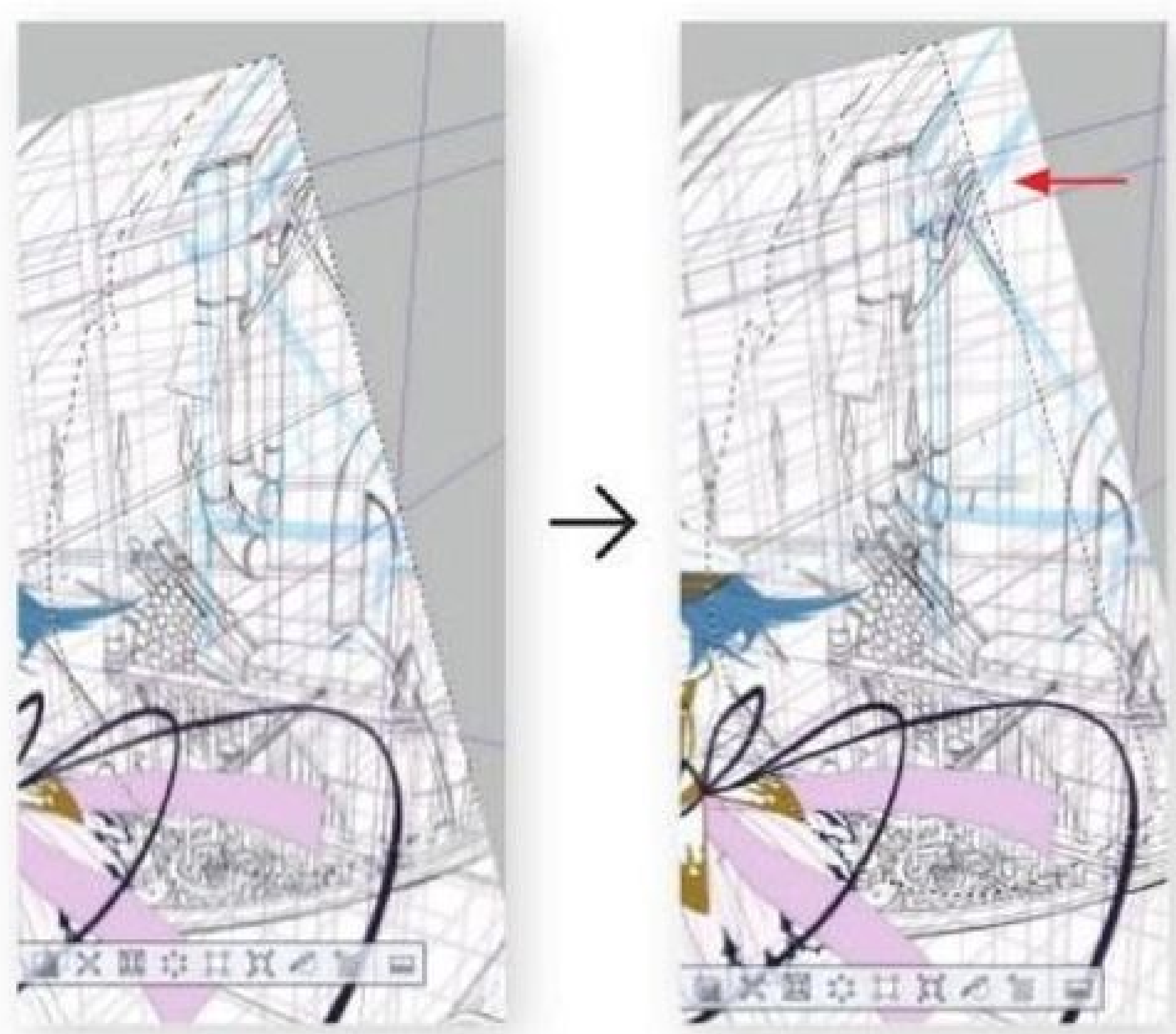
②「薄い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定しました

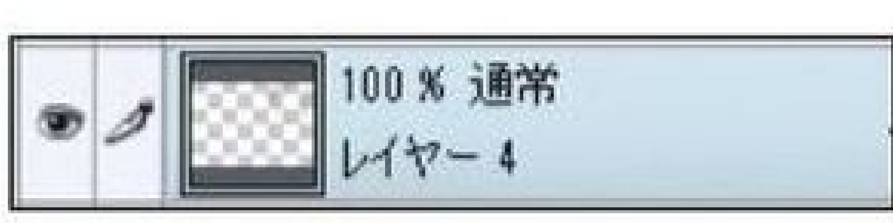


③描画色を設定しました

02

椅子上部の屋根の横幅が長すぎると感じたので、「投げなわ選択」ツールで囲って、左側へ大きくずらします。薄い水色でどの位置に動かすのかを描きました。動かした後は、「自由変形」を使ってパースに合わせます。





①「レイヤー4」を選択しました



②「投げなわ選択」ツールを選択しました

03

空間があいてしまった右側に線画を描き足します。屋根の移動にともない、伝声管で隠れていた奥の旗台が見えるようになったので、ここも描き直します。手前の旗台を複製し、「自由変形」で歪ませて配置しました。



04

背景を塗り分けます。キャラクター部分と違ってかなりザックリとした分け方です。広大で陰影重視の空間の場合は、あまり細かくパーツ分けすると空気感や統一感を損なってしまうからです。逆に、小物であふれた室内など、色彩重視の空間の場合は、パーツごとに細かく塗り分けを行います。

塗り分け作業は「塗りつぶし」ツールを使い、塗りつぶしで塗りきれなかった部分は「Gペン」ツールを使用しました。

ここで赤じゅうたんの線画を一部削除し、幅を広めに調整しました。



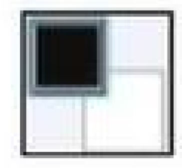


05

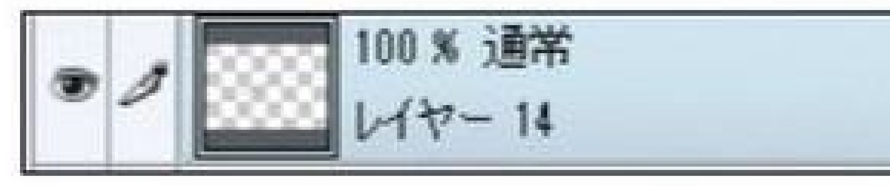
下描きレイヤーを塗りレイヤーの上へ移動させ、それをガイドに甲板の曲線装飾を描き込んでいきます。装飾はペイントされたものではなく、金属で作られているので若干厚みがあります。下部を太めに引いたり、キワにインクだまりを作ったりして立体感を出します。装飾は葉や花の形、そして幾何学模様を、バランスを見ながら配置しています。



②「薄い鉛筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「9.3」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」に設定しました



③描画色を設定しました



⑤「レイヤー14」を作成します



⑥「薄い鉛筆」ツールをブラシサイズを「7.0」に設定しました



①「レイヤー13」に手前甲板の装飾を描きます



06

奥の伝声管、舵といったさらに細かいパーツの線画を描き足します。

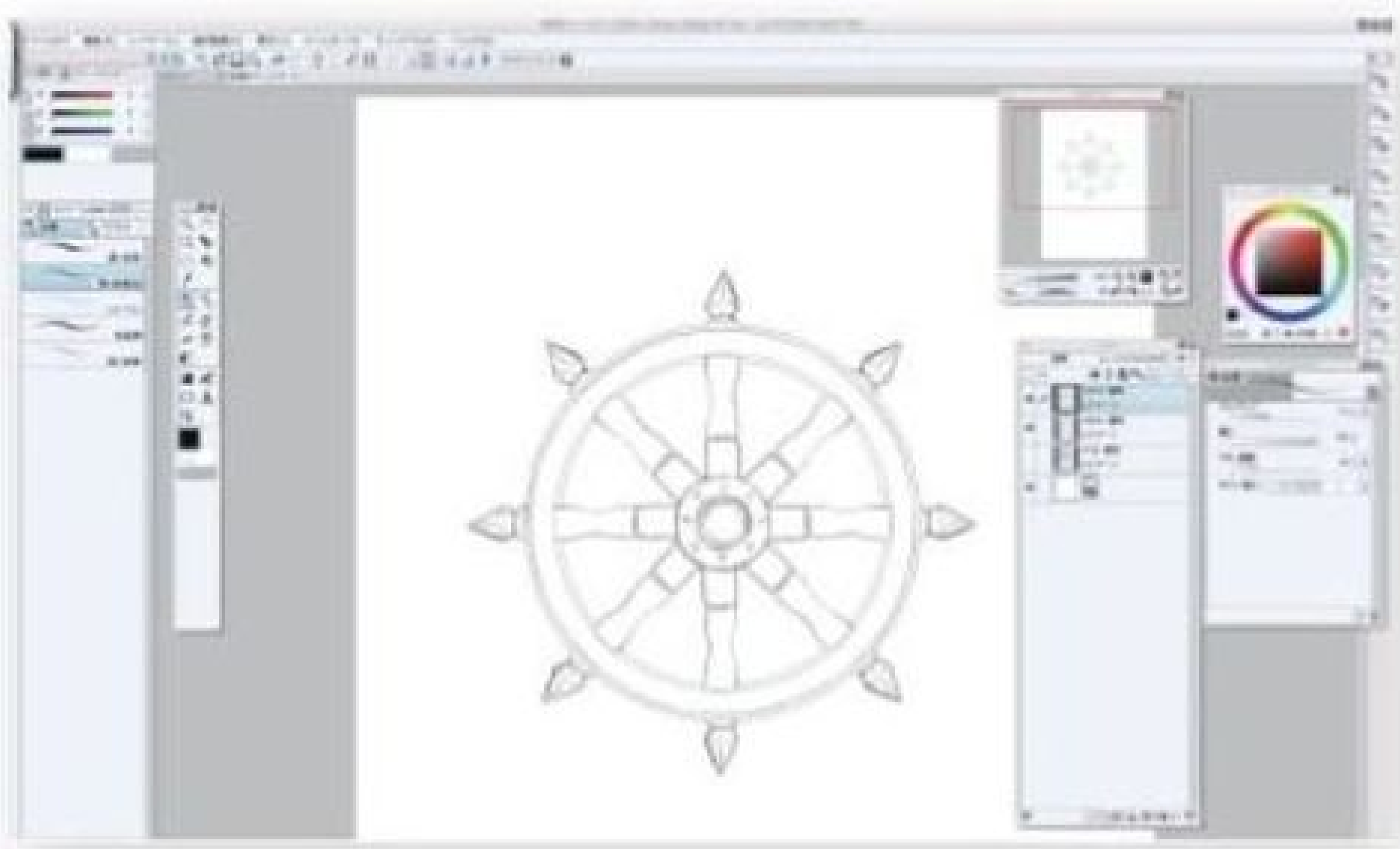


①「レイヤー14」を選択しました



07

舵は、別キャンバスを新規作成し、そこでベースとなる形を描き起こします。本来のキャンバスに戻って貼り付けましたが、そのままでは立体感がないので、側面を描き込みました。



→

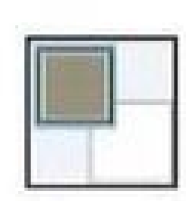


08

伝声管と舵の内部も塗りました。塗りレイヤーは、伝声管と舵がくっついている甲板と共通です。
線画、およびその塗り分けが終わりました。この段階でのデータをダウンロードできるようにしましたので、塗りの練習などに使ってみてください。



②「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「30.1」、不透明度「100」、アンチエイリアス「強」に設定しました



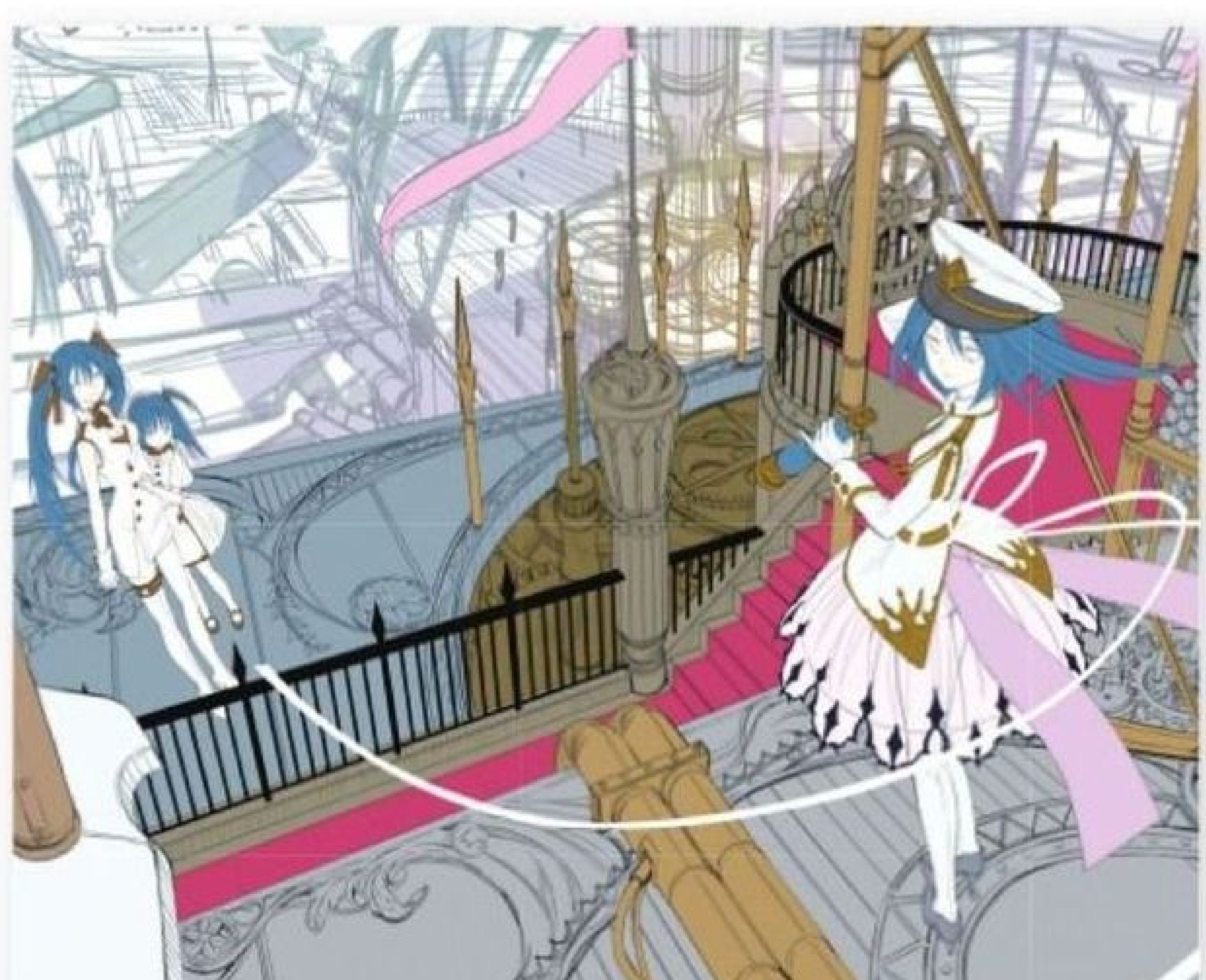
③描画色を設定しました



①「レイヤー5」を選択しました

DATA

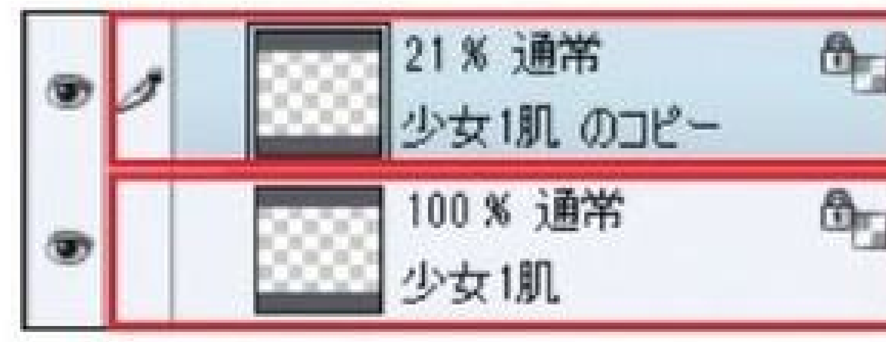
線画、塗り分け完了後のPSDファイル「Chapter3senga.psd」をWebサイト（6ページ参照）から入手可能です



メインキャラクターの着色

01

塗りに入っていきます。背景が大部分を占めるイラストであっても、まずはキャラクターから塗り始めます。薄い色から、徐々に濃い色を重ねていきます。基本的に柔らかい塗り方をしていますが、陰影（明暗の境界）には、ピシッと硬い線を引いています。



①「少女1肌」レイヤーを作成しました

④レイヤーを複製し、頬に赤みを入れ、不透明度を「21」に調整しました



②薄く肌色を乗せました



③陰影を付けました



⑤頬に赤みをプラスしました

02

「少女1肌」レイヤーに、瞳を描き込みます。肌と瞳のレイヤーは分けていません。瞳の描き方については54ページをご参照ください。



「少女1肌」レイヤーを選択しました



03

「少女1線画」レイヤーで瞳の下部、鼻、口の線画を、それぞれ茶色、茶色、赤茶色に変更しました。塗りと線画の色をなじませるためです。



「少女1線画」レイヤーを選択しました

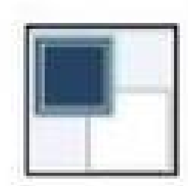


04

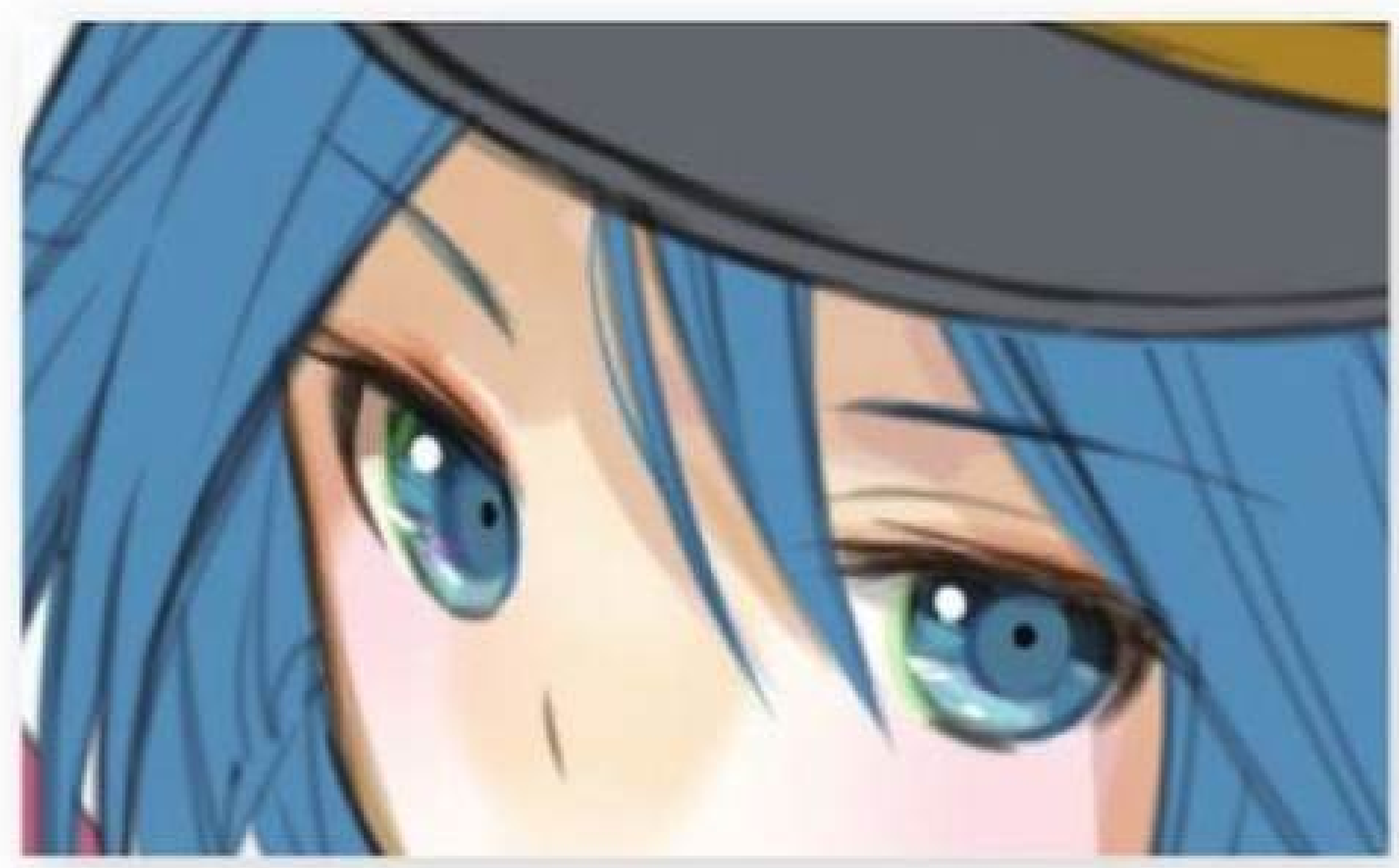
「少女1」フォルダーの一番上層に「少女加筆」レイヤーを作成します。眉を濃い青色でなぞって、印象を強くしました。



①「少女加筆」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「Gペン」ツールを最大半径は「6. 6」、濃度「31」、アンチエイリアス「強」に設定しました

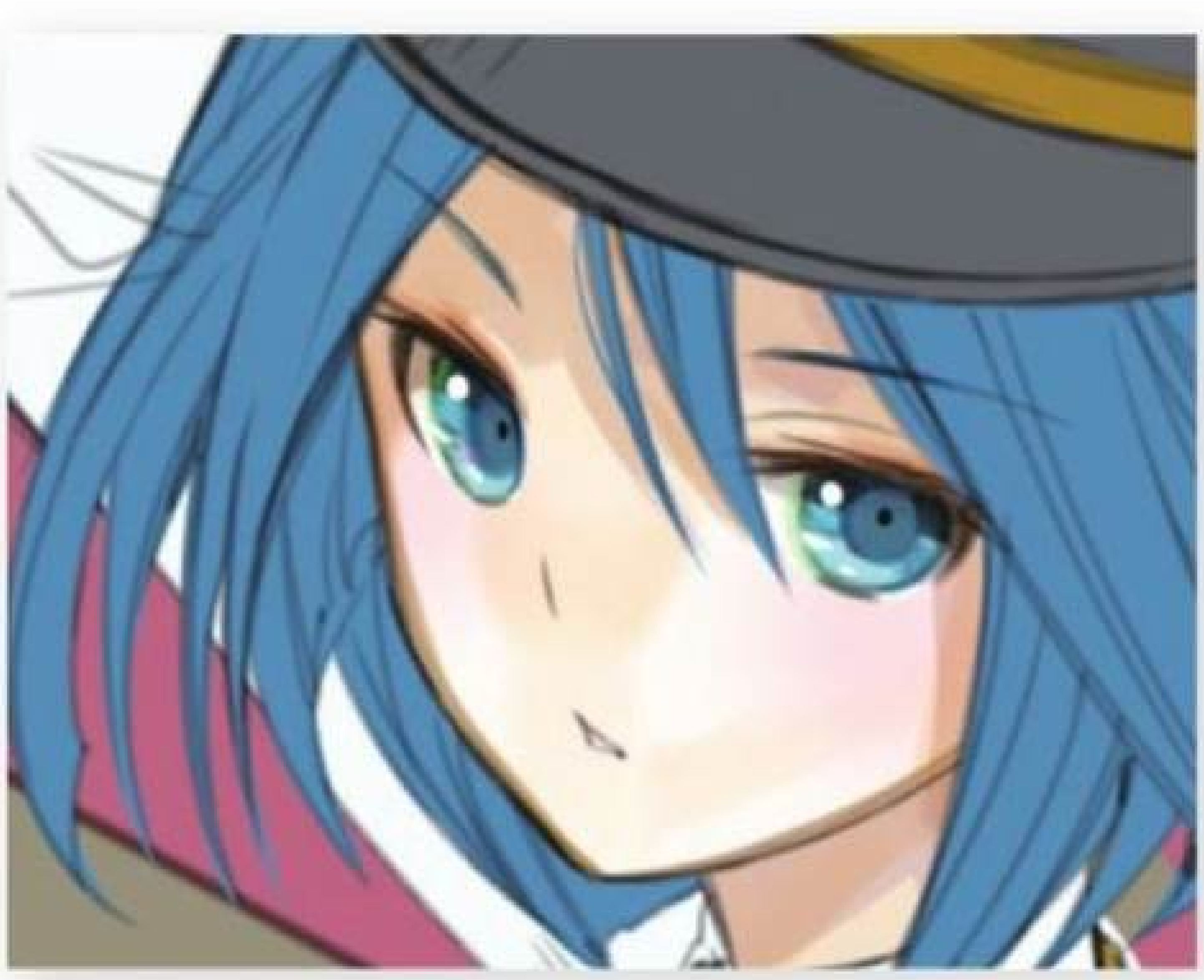


05

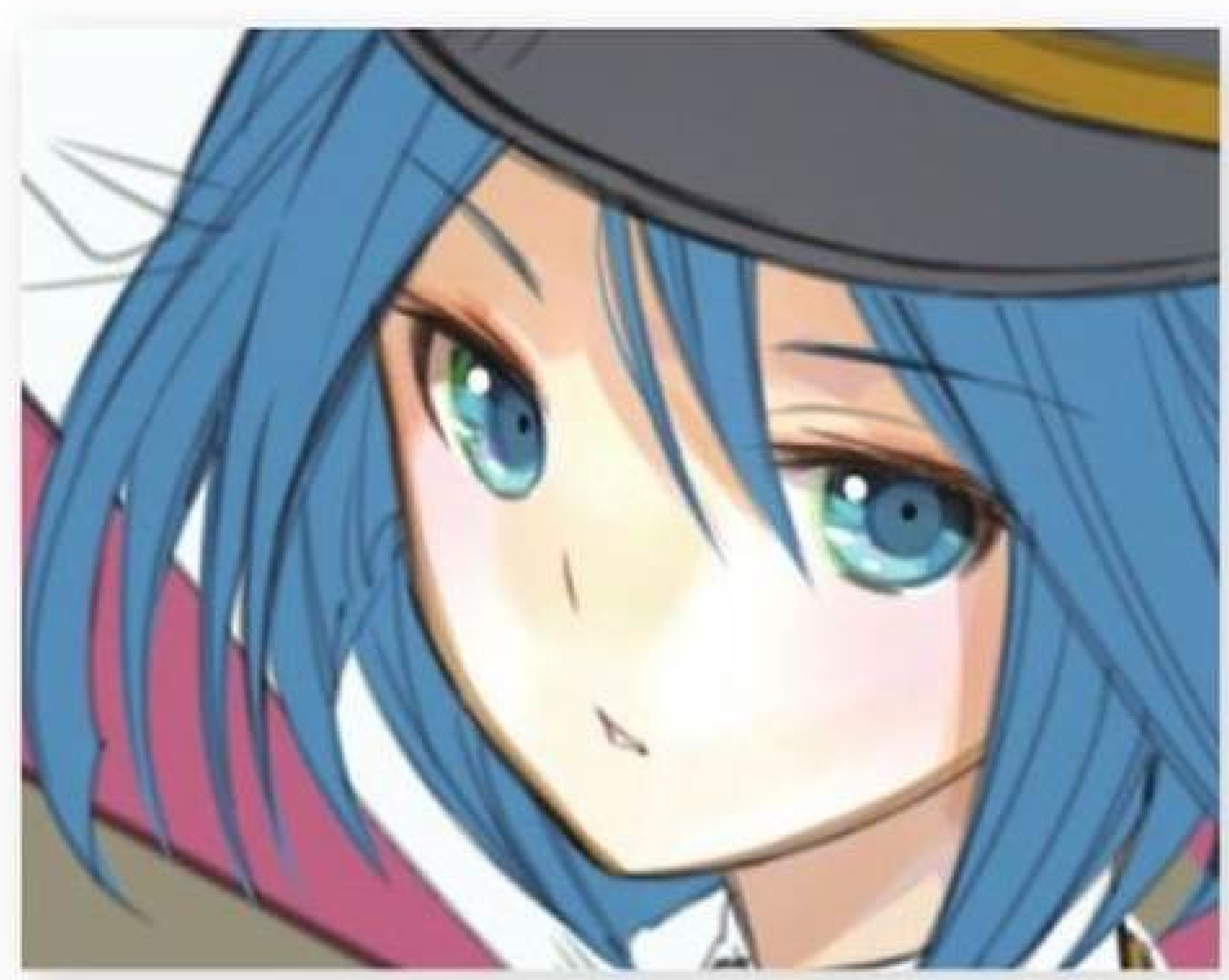
不透明度27%の「加算」レイヤーを新規作成し、顔の部分に「エアブラシ」ツールでオレンジ色を乗せ、印象を明るくしました。



「乗算」レイヤーを作成しました



→



06

服を塗ります。白い衣装ですが、白や灰色などの無彩色だけで塗ると味気なくなるので注意が必要です。色の使い方は「色彩遠近法」に基づいています。白いモチーフのすぐ近くに有彩色のモチーフがあれば、その色を取り入れて、色の反射を表現するのも手です。

今回は軍服ですし、パリッとした冷たさを出したかったので黄色を混ぜていません。同じ「白」でも黄色をうっすら混ぜると温かみのある、やさしい白になります。



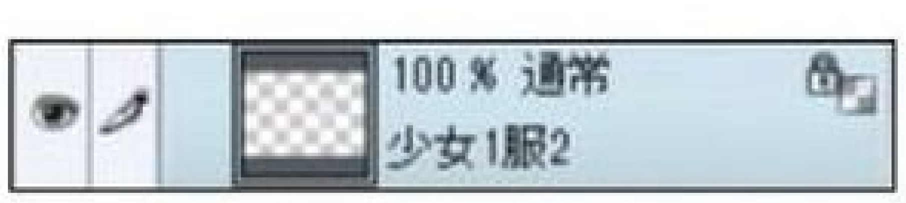
「少女1服2」レイヤーを選択します



すべての色彩を色彩遠近法に基づいて決めているわけではありませんが、配色に迷ったらとりあえず色彩遠近法に基づくことを指針に進めることにしています

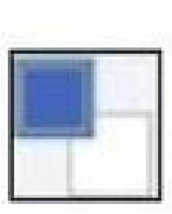
07

右上に設定した光源の位置を意識しつつ、リボンの影を描き入れます。リボンは、根元の方が服により近く、輪っかの方は服から遠い、というちょっとした距離感も、陰影によって表現することができます。



①「少女1服2」レイヤーを選択しました


②「薄い鉛筆」ツールを選択しました。ブラシサイズは「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」、手ブレ補正「中」に設定しました


③描画色を設定しました

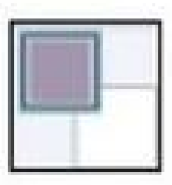


08

白タイツを描きます。前述した服と同じように、灰紫色をメインに、陰影を描いていきます。また、タイツからほんのり透けている肌色を表現するために、オレンジ色もちょっぴり加えてみました。



①「少女1肌」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「82.4」、不透明度「12」、アンチエイリアス「強」に設定しました



③灰紫色を塗り、「繊維にじみ」ツールでにじませます



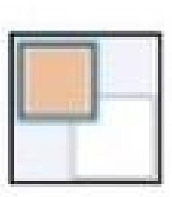
④左右反転表示させて、次女のすねの部分を描き込みます

09

髪を塗ります。まずは肌との境界をなじませるため、前髪付近に「エアブラシ」ツールで肌色を入れます。



①「少女1髪」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「エアブラシ」ツールのブラシサイズは「207.4」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「16」、手ブレ補正「中」に設定しました



TECHNIQUE

影と距離の法則

右の写真は、紙の上にペンを斜めに置いてみたものです。光源は真上です。

①紙とペンがほぼ接している部分は、影は濃く、形もはっきり出ます。ペンと影の距離も近いです。

②紙とペンの距離が遠い部分では、影は薄め、形も少しぼんやりしています。ペンと影の距離も遠いです。

このような法則を頭に入れておけば、陰影を使ってモチーフとモチーフの距離感を演出することができます。



10

髪は青色という設定ですが、その固有色にとらわれずに、ピンクや緑色、黄色などさまざまな色を混ぜます。ペンの不透明度は10％前後に低めに設定し、塗り重ねても下の色が透けて見えるようにします。CHAPTER.02で描いた黒髪のキャラクターよりも、髪色が薄い分、こういった隠し味的な色味は後々まで残ります。

さまざまな色を使いつつ、同時に少しずつ影を塗り重ねて立体感も出していきます。特にこういう不思議な髪型のキャラクターは、髪をいくつかの「毛束」としてとらえて裏表を決めると立体感を出しやすいです。



↓



11

軍帽を塗ります。もはや下地にピンク色、黄色、水色を入れるのはお馴染みとなってきました。その上に、不透明度19％の「Gペン」ツールで一面に黒色を敷き、影やハイライトを入れています。



「少女1服1」レイヤーを選択しました



→

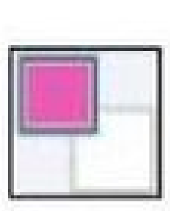


12

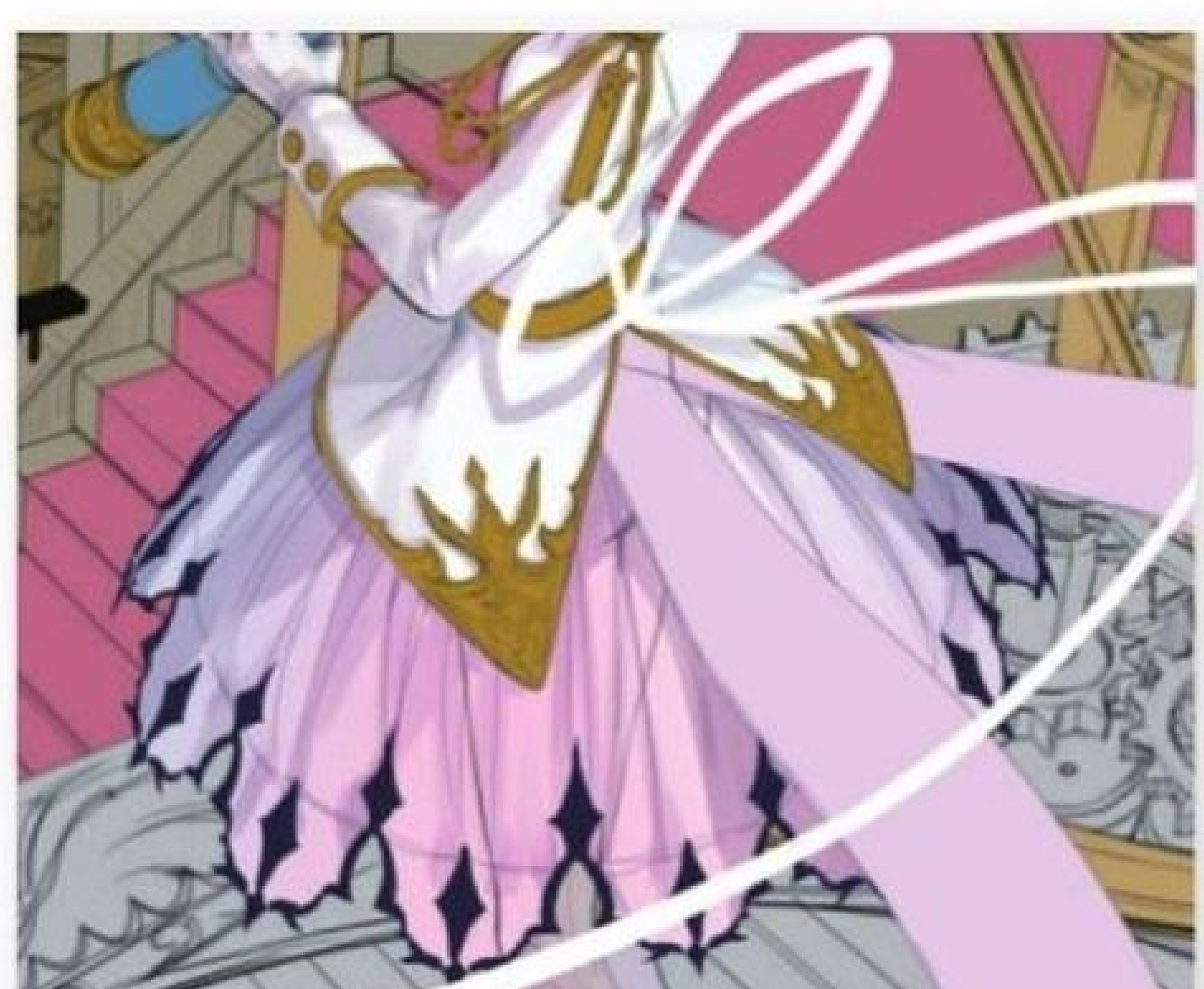
スカートの塗りに入ります。まずは灰紫色でざっくりと陰影をつけます。「エアブラシ」ツールでピンク色を入れました。



①「少女1服3」レイヤーを選択しました



②描画色を設定しました。「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズ「480.2」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「6」に設定しました



13

「少女1線画2」レイヤーを選択し、スカート内部の足部分を「投げなわ選択」ツールで囲んで「切り取り」ます。「ペースト」すると「少女1線画2のコピー」レイヤーが作成され、パーツが分かれます。この部分のみ不透明度を調整したり、消したりしやすいようにレイヤーを分けました。





②「少女1線画2のコピー」レイヤーの順番を替え、不透明度を「50」にしました

14

「少女1服3のコピー」レイヤーに、足や床、奥の階段の色を塗り、"うっすらと透けている感"を出します。





①「少女1服3のコピー」レイヤーを選択し、色を塗った後に不透明度を「60」にしました



②描画色を適宜変更しながら描きます。「不透明水彩」ツールを選択し、ブラシサイズ「89.6」、絵の具量「60」、絵の具濃度「46」、色延び「32」、硬さ「100」、ブラシ濃度「85」に設定しました

15

紫で、細かいシワや陰影を入れます。こちらにせり出している部分には赤紫色を、奥に向かう部分には青を、その中間には黄色を、「Gペン」ツールで塗ります。また、装飾の厚みを出すために、キワに青色を入れました。





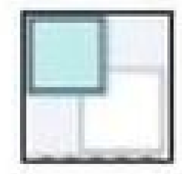
「少女1服スカート裾」レイヤーを選択しました

16

「乗算」レイヤーを新規作成し、足の部分を残して周囲に赤紫色を塗ります。不透明度を30%に調整し、スカートが描かれた「少女1服3」レイヤーと結合します。



①「レイヤー15」を作成しました



②「不透明水彩」ツールを選択し、ブラシサイズ「64.1」、絵の具量「50」、絵の具濃度「46」、色延び「32」、硬さ「100」、ブラシ濃度「85」に設定しました



→



17

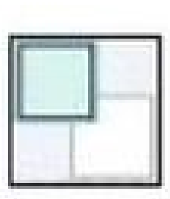
スカートのキワに白っぽい水色を入れ、輪郭を強調しました。
スカートの線画は濃い紫色でしたが、ここで濃い青色に変更しました。



①「少女加筆」レイヤーを選択しました



②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズは「10.1」、不透明度「33」、手ブレ補正「中」に設定しました



③描画色を設定しました



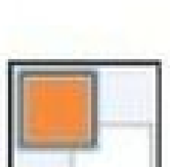
⑤「少女1服線画」レイヤーで線画の色を変更しました

18

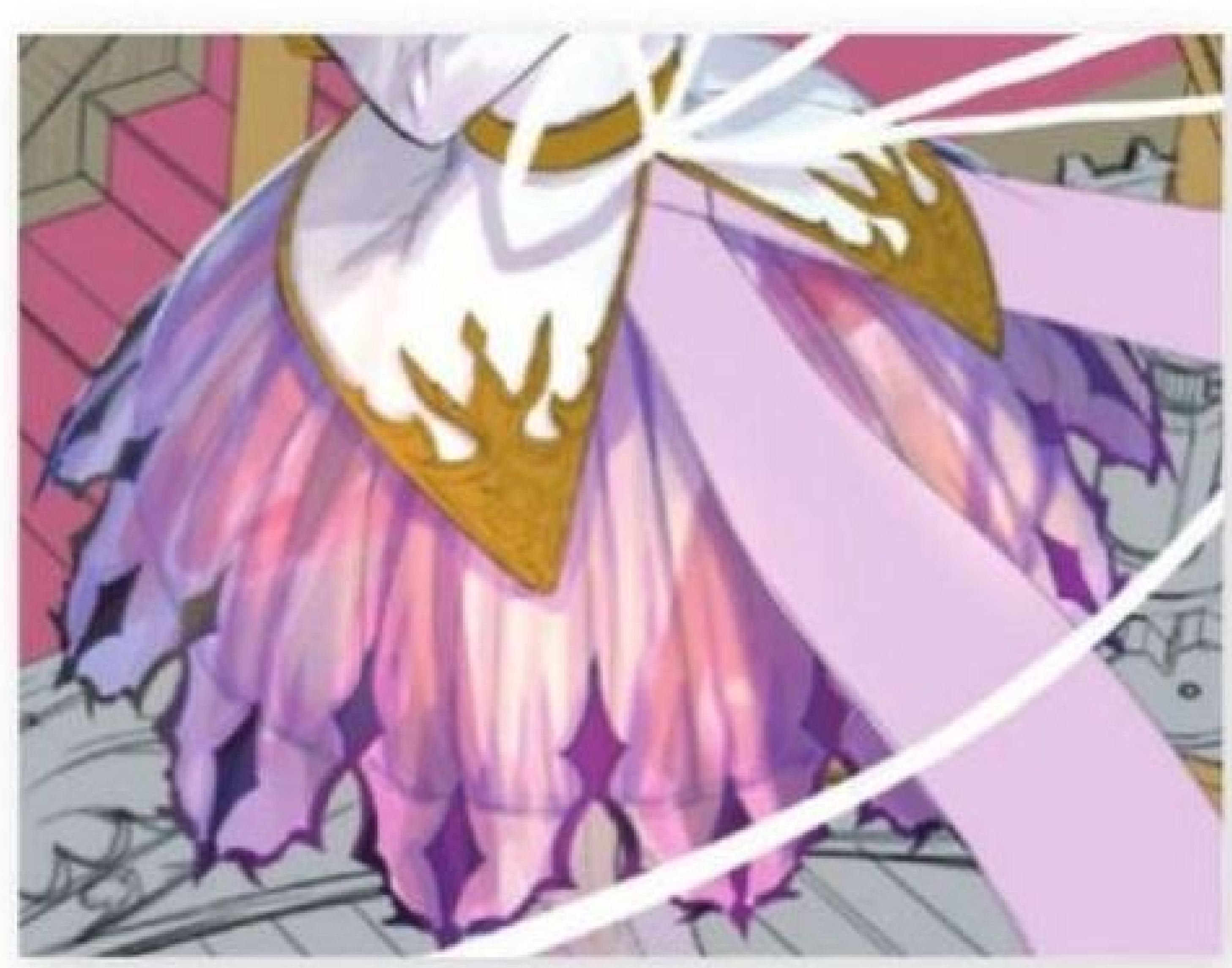
「エアブラシ」ツールでスカート中央部にハイライトを入れます。そして、シワに沿って淡くハイライトを追加します。



①「レイヤー15」を作成し、合成モードを「加算（発光）」にしました



②描画色を設定しました。「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズ「136.3」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「21」に設定しました



③ハイライトを入れ、レイヤーの不透明度を「40%」に下げました。さらに、シワに淡くハイライトを入れました

服の装飾とサブキャラクターの着色

01

背のヒラヒラした布を塗ります。上着と同じ布地なので、同じく灰紫色をベースに、ちょいちょい違う色を入れていく感じです。布地の厚みを出すために、キワに濃いめの灰紫色を入れています。リボンの影も、距離感に気を配りつつ描き入れます。



①「少女1服1」レイヤーを選択しました



②「不透明水彩」ツールを選択し、ブラシサイズ「45.8」、絵の具量「60」、絵の具濃度「46」、色延び「32」、硬さ「100」、ブラシ濃度「85」に設定しました



④「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「13.0」、不透明度「14」、アンチエイリアス「強」に設定しました



③灰紫色でリボンの影を塗りました



⑤リボンにうっすらと青い影を入れました

02

ハイヒール部分を着彩しました。人形用のハイヒールを観察しながら「Gペン」ツールで塗ります。



「少女1服2」レイヤーを選択しました



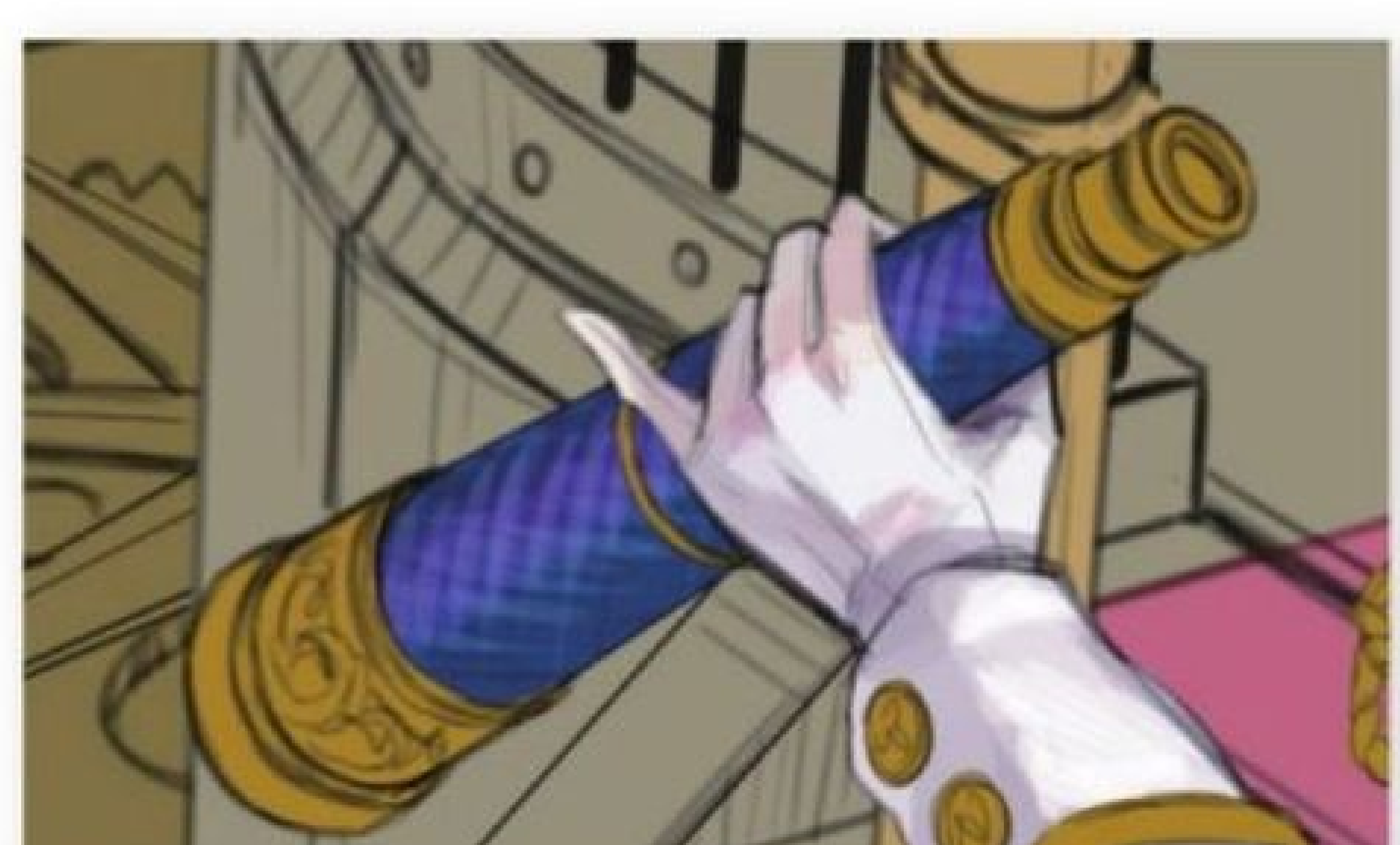
手前の左足には薄いオレンジや黄色、奥にある右足は紫を塗りました

03

望遠鏡の胴部分を塗ります。暗めの青緑色と明るめの紫色で軽く立体感をつけた後、バッテン模様を描くようにして、質感を出します。さらに、白青色でバッテン模様を描き入れ、ハイライト部分を作ります。



「少女1服1」レイヤーを選択しました



不透明度23％の「Gペン」ツールで模様を描きます

04

手の影などを紺色で描き入れます。ハイライト部分には明るい水色をもう少しプラスし、明暗を整えます。



05

望遠鏡の装飾、服のボタンなど金色のパーツを塗ります。不透明度30%の「Gペン」ツールで、影部分に紫色を入れたら、茶色でさらに陰影を強調させます。このとき、大まかな陰影だけでなく、装飾の起伏でできる細かな陰影も忘れずに描き込みます。また、肩章や青いプレート状の飾りにもそれぞれ色を入れます。





「金属パーツ1」レイヤーを選択しました

06

「加算（発光）」レイヤー「レイヤー7」を新規作成し、明るいクリーム色でハイライトを入れます。奥に回り込む部分には「エアブラシ」ツールで紫色を追加し、遠近感を出します。



輪郭はぼかさず、「Gペン」ツールで細かい点々を描くようにハイライトを入れると金属や金糸の質感が出ます



07

リボンの塗りを行います。輪郭は、全体に均一に描くのではなく、服との境界がわかりづらくなっているところなどに部分的に描いています。このとき、輪郭には隠し味的にピンクなどを入れます。



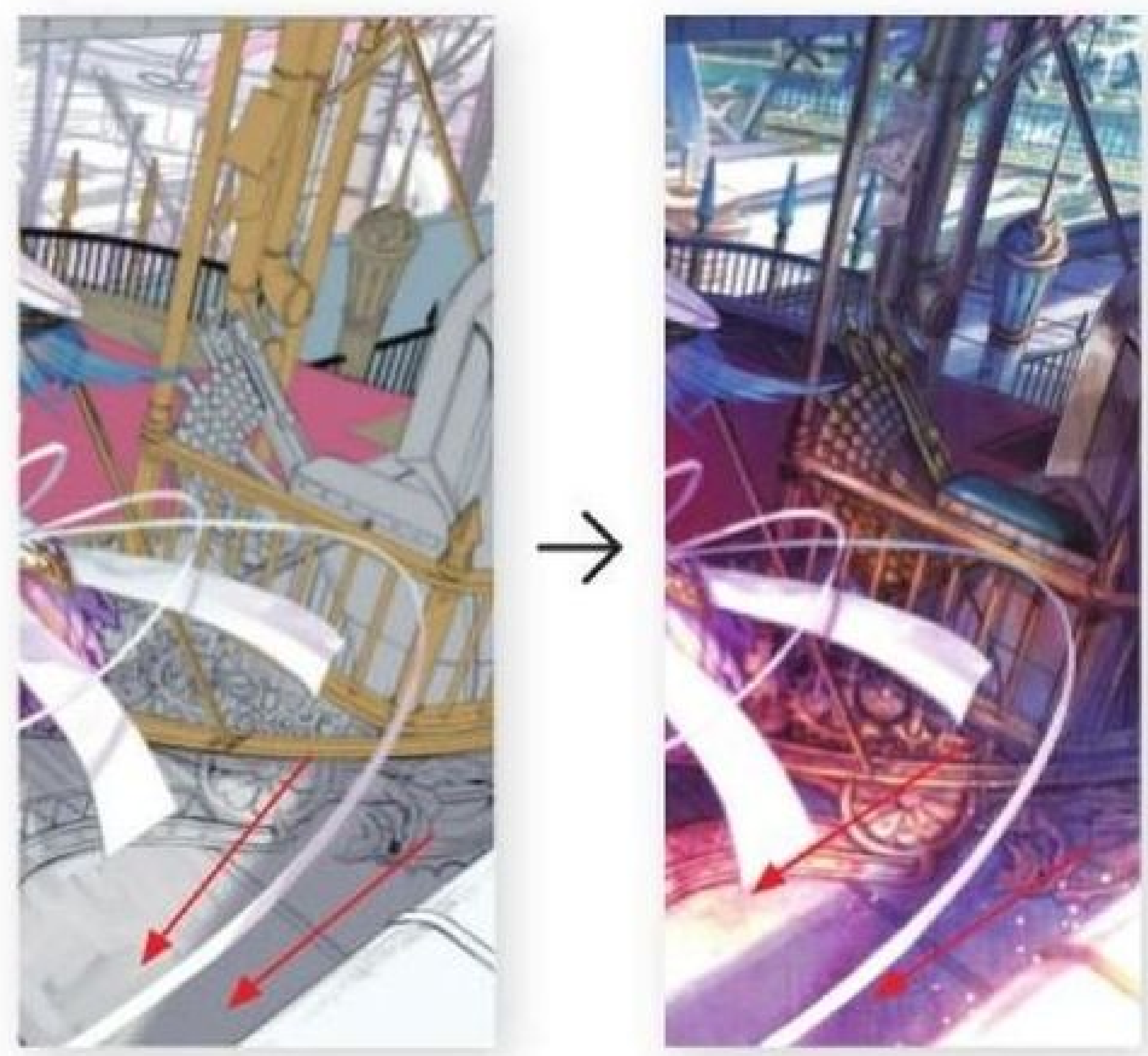
「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「7.9」、不透明度「46」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」で設定しました



「リボン」レイヤー上で灰紫色でざっくりと陰影を描き、細い「Gペン」ツールでリボンの輪郭を描き入れます

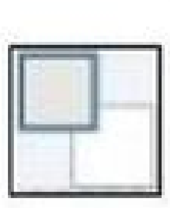
08

仕上がりイメージをわかりやすくするため、先に次女が立っている甲板の陰影を灰色でざっくり描いておきます。背景はグリザイユ画法で着彩するため、無彩色メインです。右手前の影の付き方が間違っていましたね……。右の屋根と、水平になるように影が付くのが正しいです。これは最終調整のときに修正しました。



09

この段階である程度質感をつけておきたいので、「不透明水彩」ツールの筆跡を残しながら塗ります。

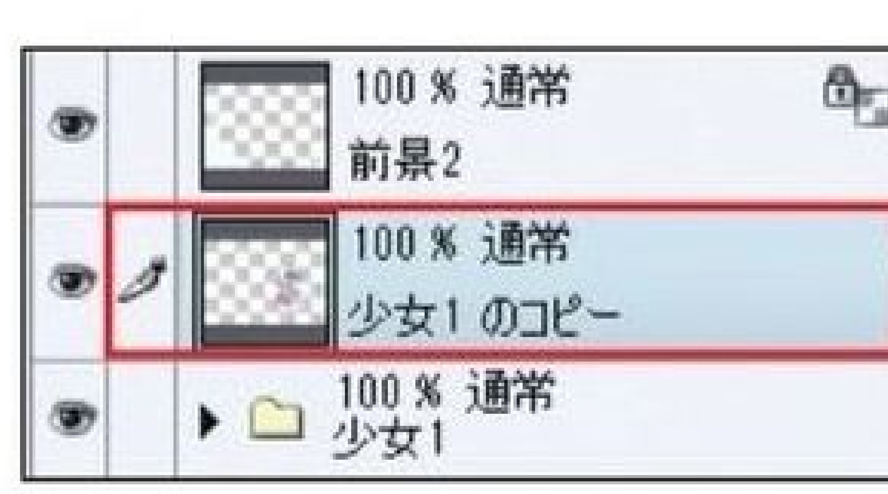


描画色を設定しました。「不透明水彩」ツールを選択しました。ブラシサイズ「35.6」、絵の具量「60」、絵の具濃度「46」、色延び「32」、硬さ「100」、ブラシ濃度「85」、手ブレ補正「弱」で設定しました



10

少女の明暗を整えます。まずは「少女1」フォルダーをまるごと複製します。複製した側のフォルダーを選択し、「レイヤー」メニュー→「選択中のレイヤーを結合」します。



複製した「少女1」フォルダーを結合しました

TECHNIQUE

グリザイユ画法での着彩

グリザイユ画法は、モノクロで物体の陰影を描いてしまい、その上に「オーバーレイ」で、色を置いていくという技法です。筆者は、主に背景の一部にこの技法を取り入れています。最大のメリットは、色に惑わされることなく陰影、量感を表現できる点です。また、あとから色味を変更しやすいので、全体の雰囲気を見ながら適宜調整することができます。「モノクロだと描けるのに、色を使うとイマイチ」「色の選び方がわからない」というような、色塗りに苦手意識を持っている方にもオススメです。
ただ、画法の特性上、ざらついた「厚塗り」っぽい質感になりがちなので、「アニメ塗り」のような鮮やかでパキッとした塗りをしたい場合には向いていません。グリザイユ画法は、かなり幅広く応用が利くので、いろいろなやり方で試してみてくださいね。

01 モノクロでモチーフを描いたら、その上に「オーバーレイ」レイヤーを作成します。このレイヤー上にそれぞれのパーツの固有色を乗せていきます。彩色は同一レイヤ上で、あまりパーツとパーツの境界線を意識せずに塗った方が空気感がでます。これだけで、彩色済みの女の子が描けてしまいます。



①モノクロで輪郭、陰影を描きおこします



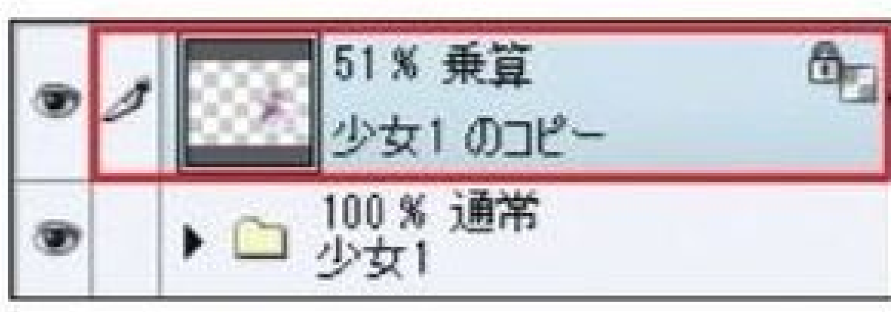
②「オーバーレイ」レイヤー上に色を乗せていきます（図は通常モードで表示したもの）

02 「乗算」レイヤーで、もう少し影を足したり、「加算」レイヤーで光を足したりするとより綺麗に仕上がります。



11

次女の明暗を調整します。紫色で塗りつぶしてから、顔や足の一部には「エアブラシ」ツールで肌色を入れ、顔色が悪くなりすぎないようにします。画面内に描写していませんが、三姉妹がいる甲板の上方に、さらに屋根のように覆いかぶさっている甲板がある、という設定なのでキャラクターには腰あたりまでざっくりと影が入ります。



①合成モードを「乗算」に変更しました



②紫色で塗りつぶし、肌色を入れました



③不透明度を「51%」に変更したら、「消しゴム」ツールで不要な部分を消します

12

「加算」レイヤーを新規作成し、「エアブラシ」ツールでハイライトを入れます。



「少女光」レイヤーを作成し、不透明度を「36%」にしました



13

長女、三女を塗っていきます。塗り方は次女とほぼ同じで、不透明度の低いペンで 何度も色を塗り重ね、陰影をつくりあげていきます。白い服も、無彩色はなるべく使わず、さまざまな色を混ぜた灰色で、塗っていきます。実は長女のぱんつがチラリズムしているんですよ！ 奔放すぎるよこの子……。



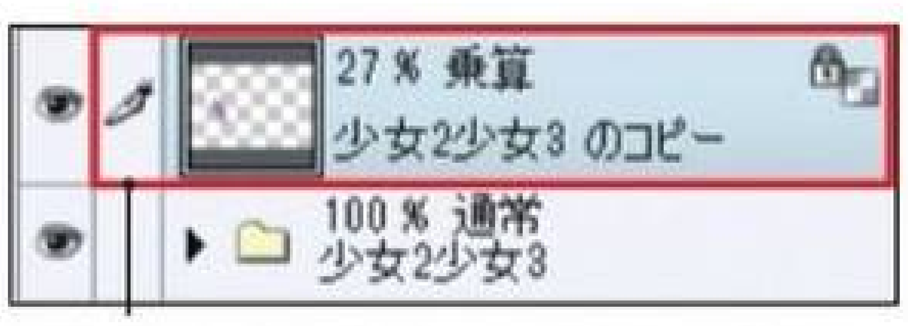
14

線画の段階では描いていなかった、飾緒を描き込みます。飾緒の影も忘れずに！



15

長女と三女の明暗も整えます。基本の手順は次女のときと同じです。肌の部分には「エアブラシ」ツールで肌色を入れます。レイヤーの不透明度は27%にします。



複製した「少女2少女3　のコピー」フォルダーを結合し、不透明度を調整しました



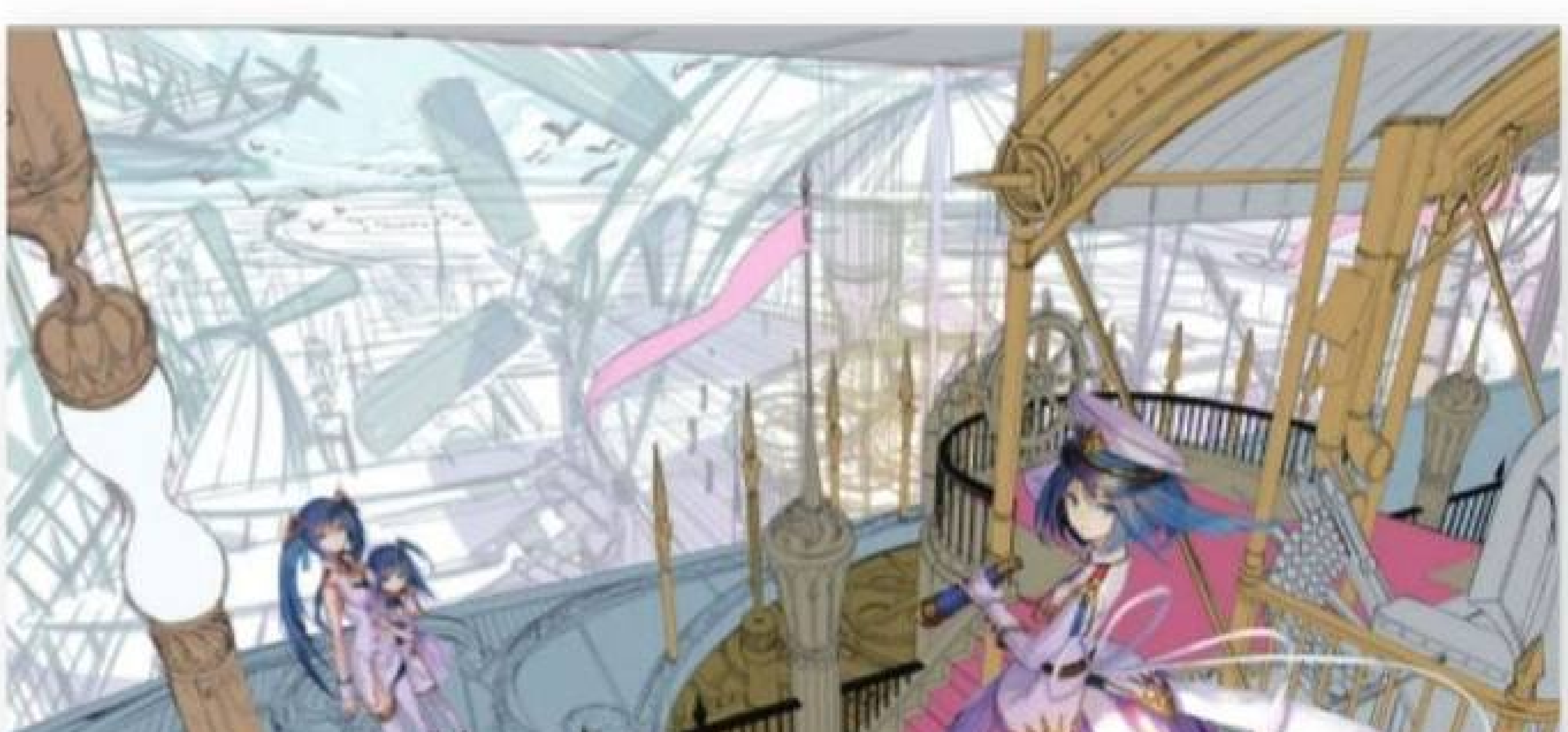
紫色で塗りつぶしました



不透明度を下げました

16

キャラクターの塗りがだいたい終わりました。



王座周辺の着色

01

「王座周辺1」レイヤーをコピーし、非表示にします。王座周辺1」レイヤーを「王座周辺2」レイヤーと結合します。これは陰影を描く際に統一感を出すためです。「非表示にした「王座周辺1」の複製レイヤーは、グリザイユ画法で色を置く際に使用します。



①「王座周辺1」レイヤーをコピーしました



②「王座周辺1」レイヤーを「王座周辺2」レイヤーと結合しました

02

パイプから塗っていきます。グリザイユ画法を使い、あとから「オーバーレイ」で色を入れますが、下地に差し色を入れておくのも効果的です。下地の色と、「オーバーレイ」で入れた色とが混ざり合って、複雑な色合いになるからです。



②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「58.9」、不透明度「39」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」で設定しました



①「王座周辺2」レイヤーを選択しました

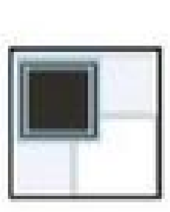


03

パイプの接合部分を茶色で強調させます。パイプの、ちょっと年季が入った感じや、錆っぽい感じを出すため、ピシッとした線ではなくボソボソした線を引きます。「油彩平筆」ツールで、パイプの側面にざっくり茶色を入れます。反射光が入るので、輪郭のキワには塗りません。ネジやハイライトを加えていきます。



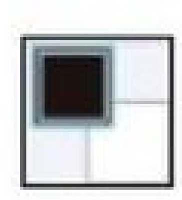
①「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「23.4」、不透明度「24」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」で設定しました



②描画色を設定しました



④「油彩平筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「25.4」、絵の具量「42」、絵の具濃度「66」、色延び「6」、ブラシ濃度「79」、手ブレ補正「中」で設定しました



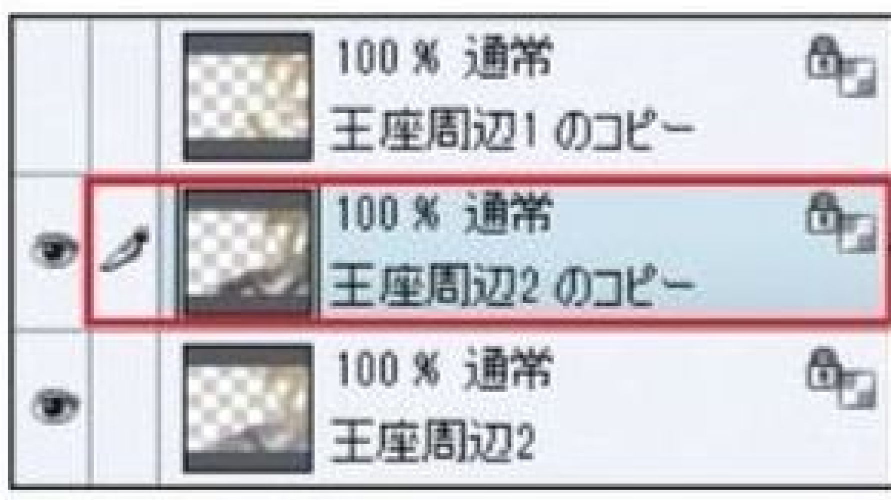
⑤描画色を設定しました



パイプのディティールをつめていきます

04

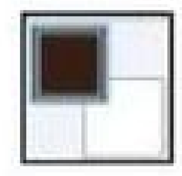
「王座周辺2」レイヤーを複製します。複製した方を選択し、影に「油彩平筆」ツールで茶色を塗ります。このツールは名称のとおり、油彩のようなタッチで描ける筆です。塗りながら質感をつけるのに適しています。不透明度を37%にし、もとの「王座周辺2」レイヤーと結合します。



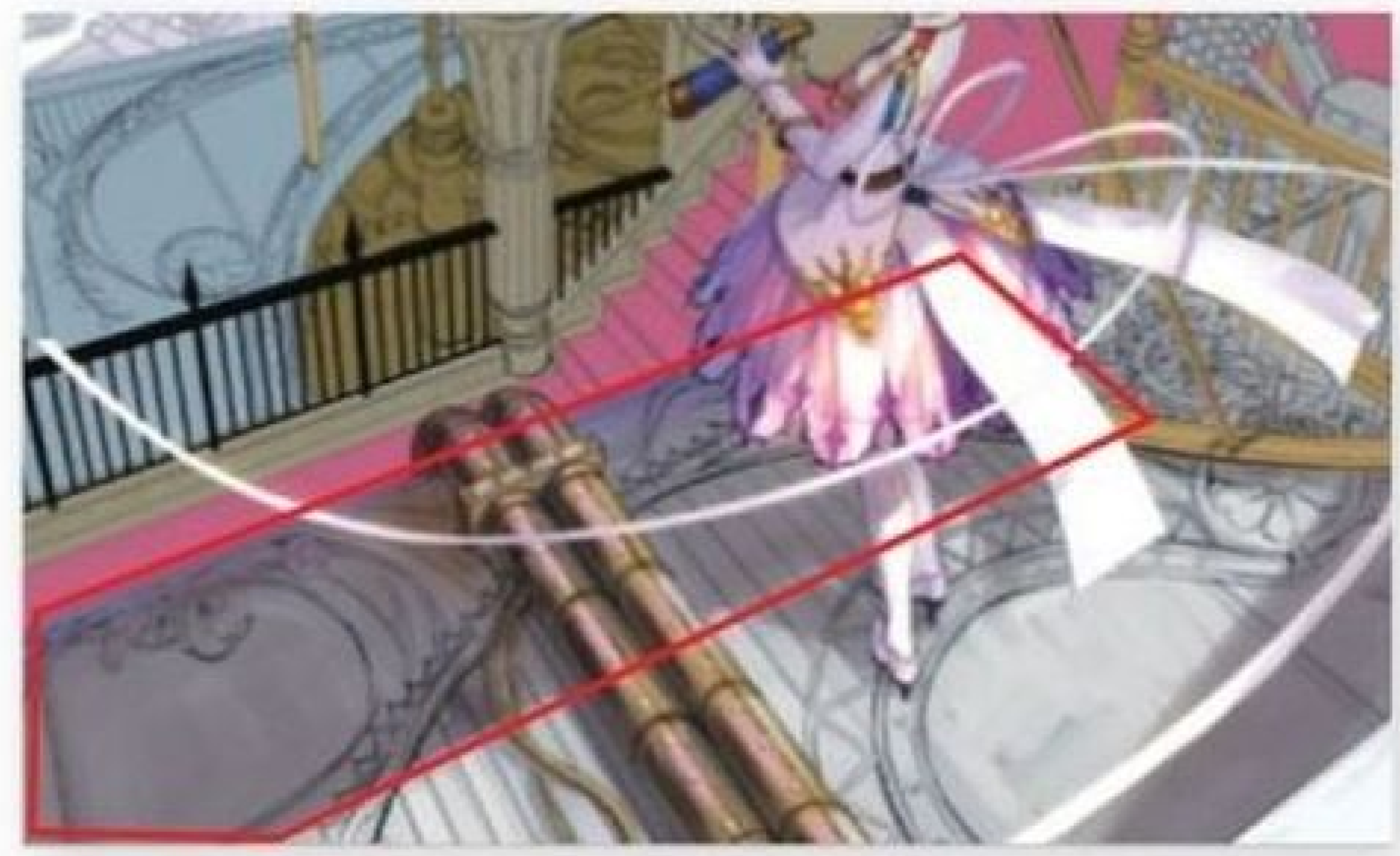
①「王座周辺2のコピー」レイヤーを作成しました



②「油彩平筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「148.3」、絵の具量「42」、絵の具濃度「66」、色延び「6」、ブラシ濃度「79」、手ブレ補正「中」で設定しました



③描画色を設定しました



05

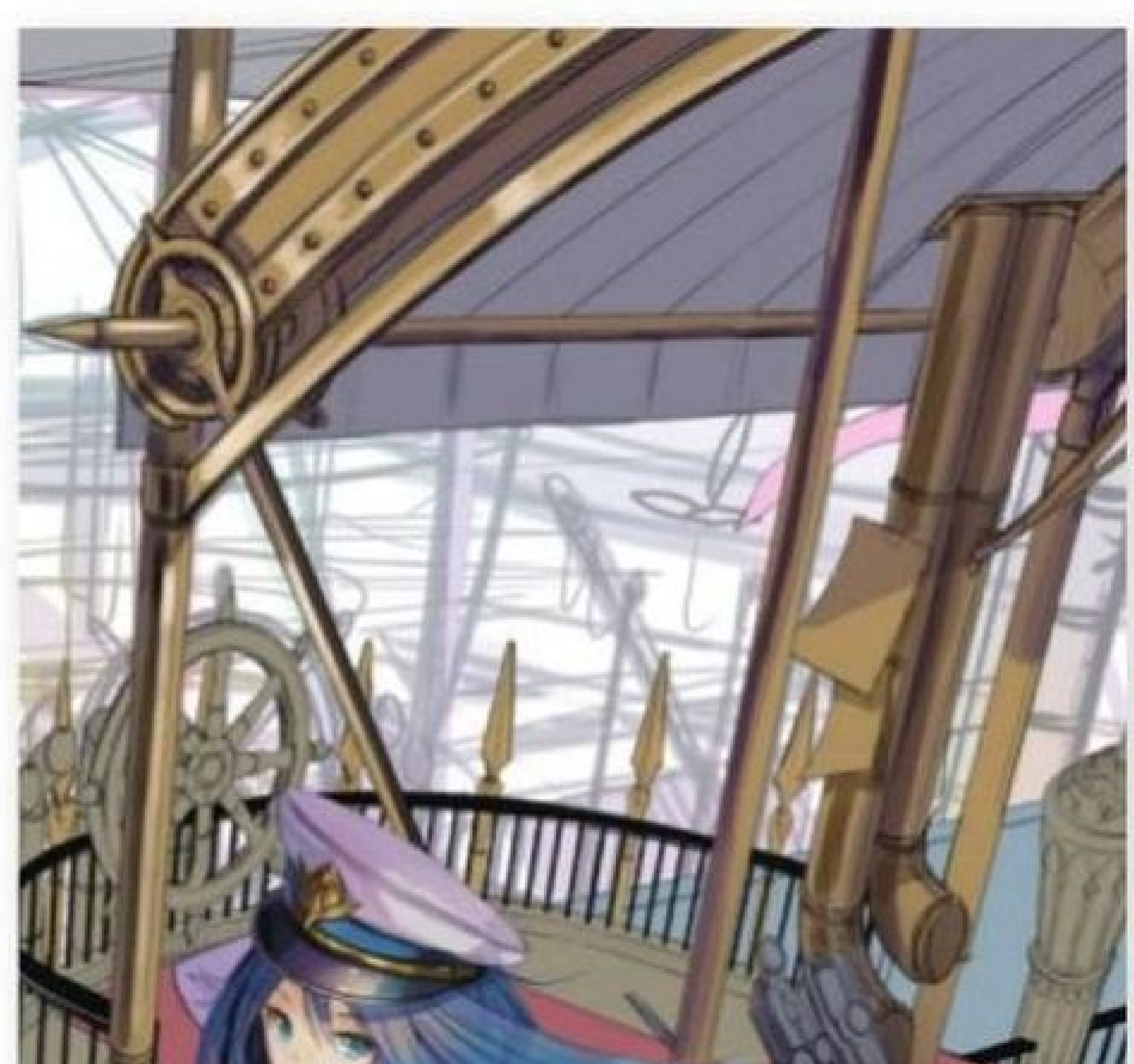
歯車の密集している部分の陰影を作りこみます。歯車同士の距離感を考えつつ、「Gペン」ツールで影を描き入れます。続いて、椅子部分の陰影を描いていきます。まず、椅子の右奥側には、画面手前の屋根の影が入ります。タイプライターのような機械や、手前の手すりの影も椅子側面に描き入れます。筆跡は質感になるのでそのまま放置しておきます。



06

ある程度陰影をおいたら、椅子を覆うように立っている屋根部分を塗ります。ここは、画面上部にある甲板で影になってしまう部分ですが、影のなかにも細かい陰影は現れますので、他の部分と同じように、こちらから見て右上に光源を設定し、紫色やこげ茶色で影を描きこんでいきます。全体の影は、後で入れることにしました（212ページ参照）。

クリーム色で、ハイライトを入れました。



07

メモを塗りました。メモの内容も、「粗い鉛筆」ツールで書いておきます。セロテープのようなもので貼ってあるあたり、高度な文明を感じますね。また、メモの色を伝声管の方にも置き、映りこみを表現します。
伝声管の奥の柱も陰影を描き込みます。



08

「王座周辺2」レイヤーの彩度を若干下げます。「色調補正」→「色相・彩度・明度」で、彩度を「-22」に設定しました。



→



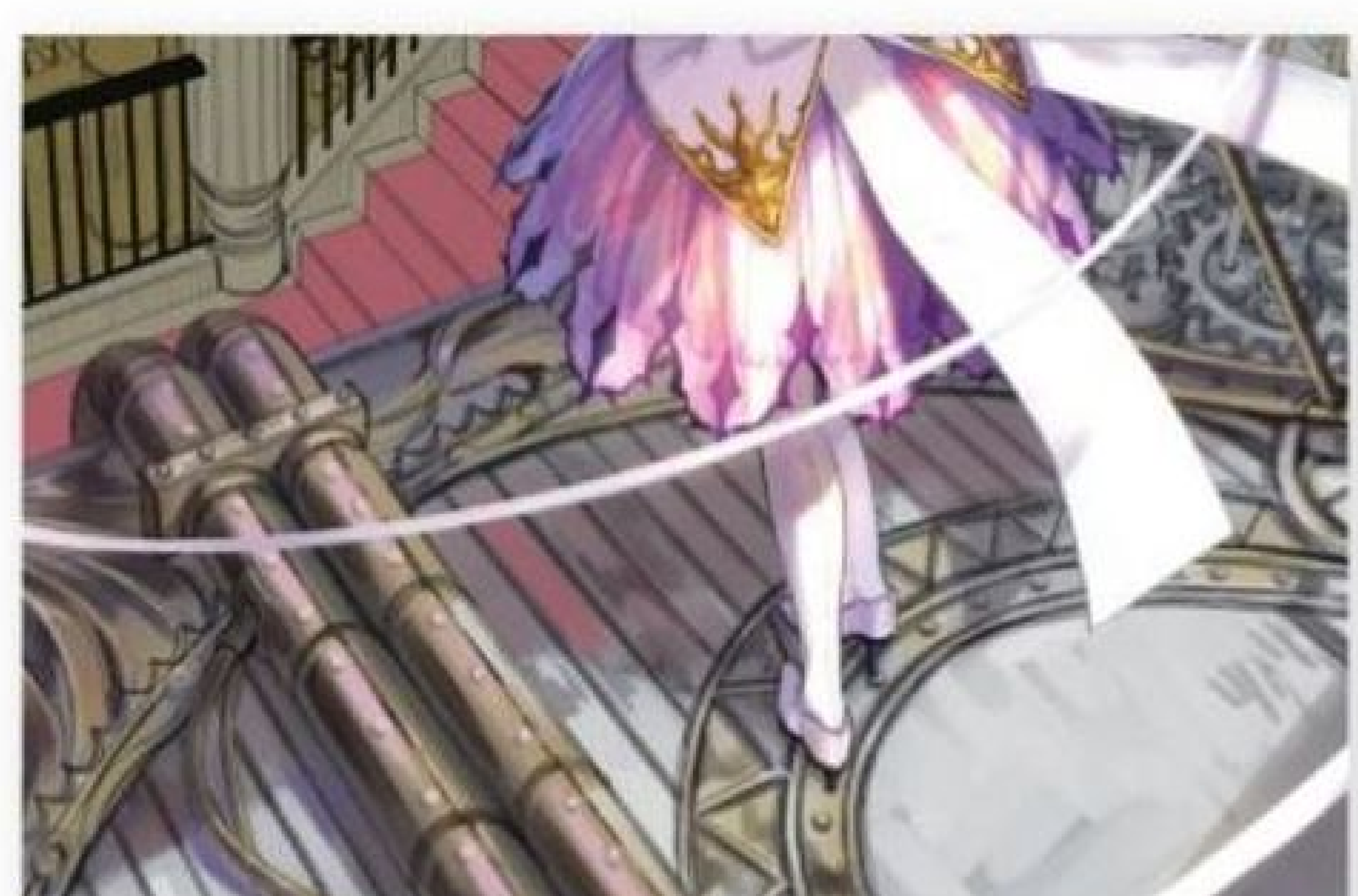
09

装飾の細かい立体感を出していきます。黄土色や赤色を、「油彩平筆」ツールでささっと入れ、こげ茶で陰影をざっくり描きおこします。装飾と甲板の境目に「エアブラシ」ツールでうっすらと黒紫色を入れます。



10

他の装飾部分も同じように塗っていきます。金属パーツなので濃い色を入れるときはギュッと強めに、ハイライトを入れるときも強めに、を心がけています。かといってあんまりやりすぎると領域が広いぶん悪目立ちしてしまうので、"キラキラした感じ"はキャラクターの金属パーツよりおとなしめです。


クリーム色でハイライトを入れていきます

11

甲板上の明度がどこも同じだとメリハリがないなーと思ったので、「乗算」レイヤーを新規作成し、装飾の一部を「Gペン」ツール、茶色で暗くします。

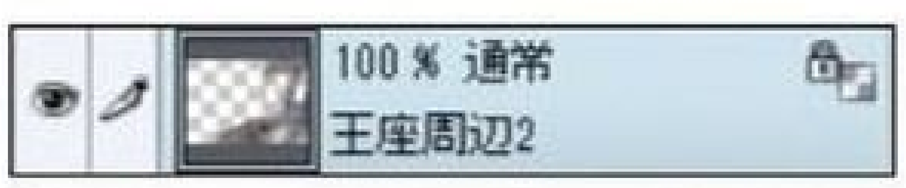


作成した「レイヤー3」のレイヤー不透明度を「70%」にし、「王座周辺2」レイヤーと結合します



12

椅子の塗りを再開します。肘掛の革張り部分を、茶色で若干暗くしました。革のキワに濃い茶色を入れ、立体感を出します。タイプライターも、硬質感が出るように塗りました。



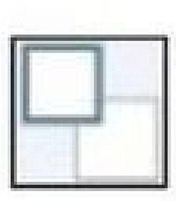
①「王座周辺2」レイヤーを選択しました



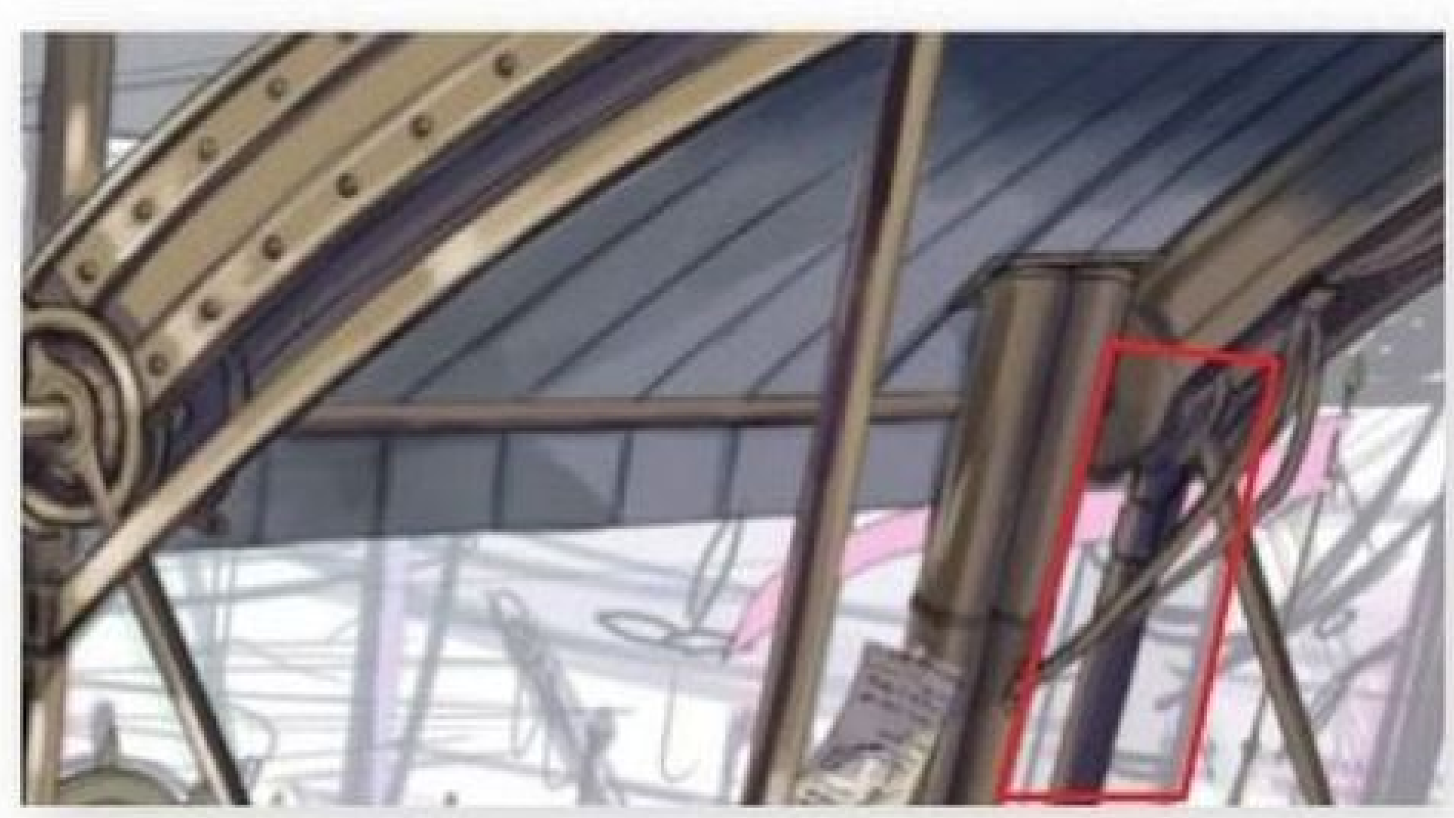
「ナビゲーター」パネルで-15度傾けて作業しています

13

屋根の奥の支柱に、青灰色を薄く入れ、伝声管と差別化しました。
そして屋根の内側を塗ります。

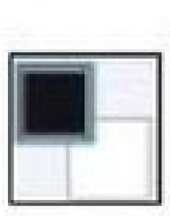


「油彩平筆」ツールを選択し、ブラシサイズ「25.4」、絵の具量「42」、絵の具濃度「66」、色延び「6」、ブラシ濃度「12」に設定しました



14

画面上部の甲板を塗ります。外からの光が入るので甲板のキワは少し明るめです。



描画色を適宜変更しながら描きます。「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「18.2」、不透明度「36」、アンチエイリアス「強」に設定しました



15 甲板部分に質感をプラスします。線を引くのではなくスタンプを押す感じで、ぽん、と筆をおくと岩肌っぽい質感が出ます。





「油彩平筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「266.8」、絵の具量「42」、絵の具濃度「66」、色延び「6」、ブラシ濃度「50」、手ブレ補正「弱」で設定しました

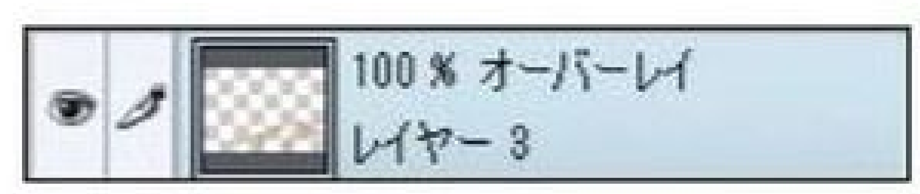
16 「エアブラシ」ツールで、甲板のキワに薄く影を入れました。同じように椅子の向こう側の甲板キワにも、影を入れます。



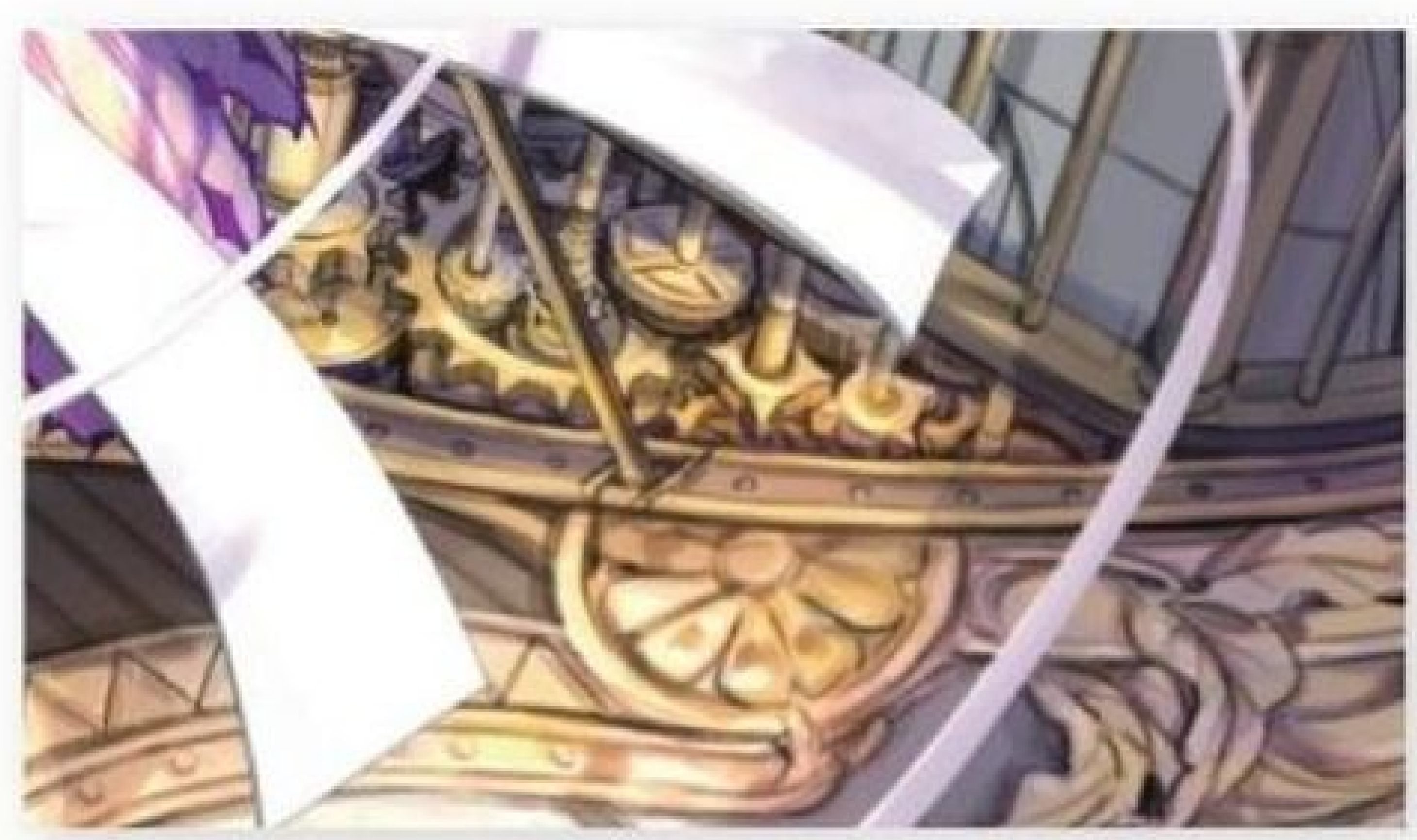


描画色を適宜変更しながら描きます。「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズ「413.8」、合成モード「通常」、硬さ「16」、ブラシ濃度「34」に設定しました

17 「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、陰影をつくった甲板の金属の装飾部分に黄色を入れていきます。1色だけで塗ると薄っぺらい印象になってしまうので、オレンジがかった黄色、白っぽい黄色、くすんだ黄色……などさまざまな黄色を使います。グリザイユ画法とはいえ、ベースの陰影に頼りすぎず、「オーバーレイ」レイヤー上でも陰影を作りこむと良いでしょう。



固有色の着彩用に「レイヤー3」を作成しました

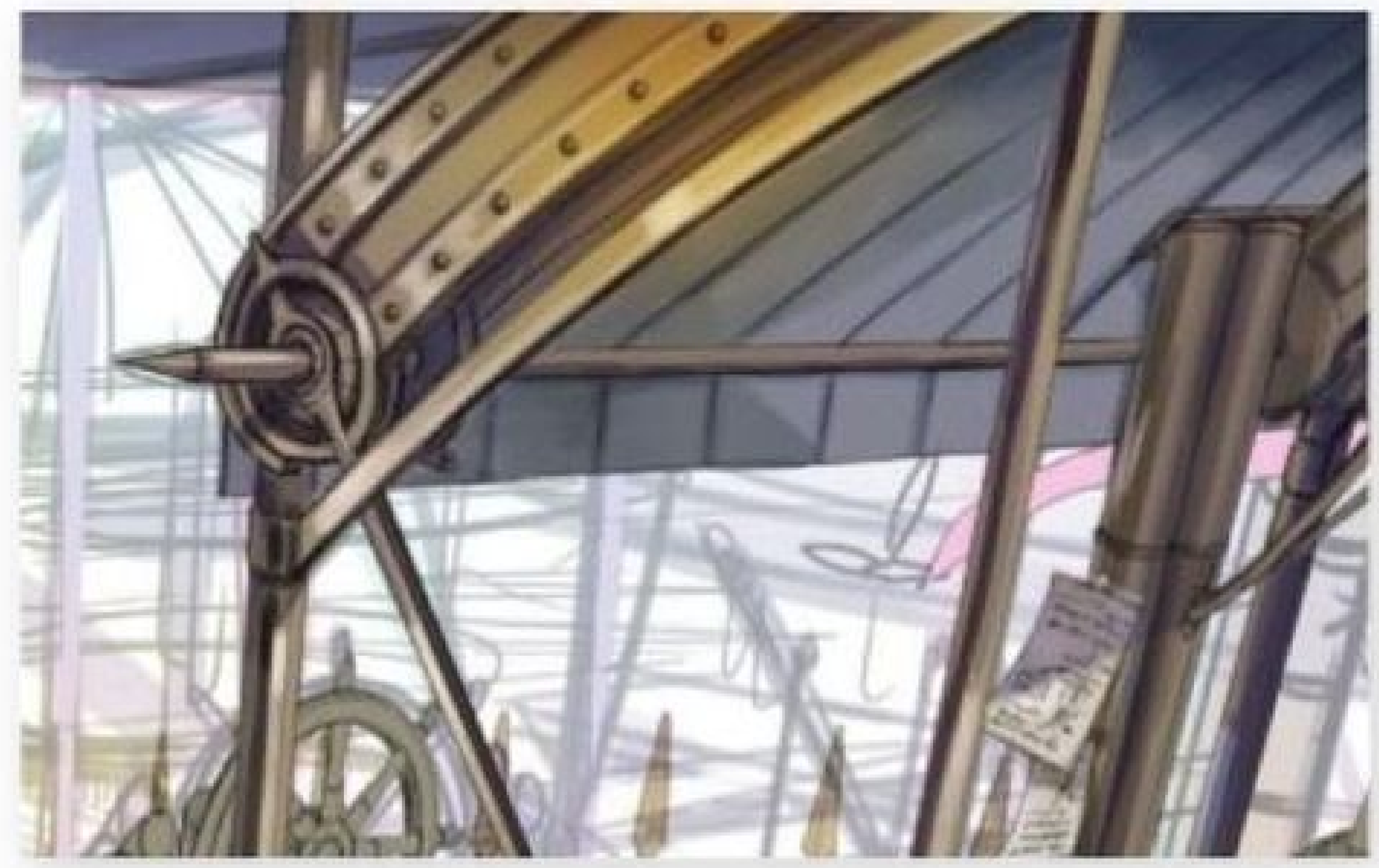


影部分には紫色なども入れて塗っていきます

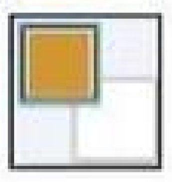
18 タイプライターもベースは黄色で、陰影には紫色を入れています。クリーム色でハイライト部分を塗り、金属のツヤッとした感じを出しています。



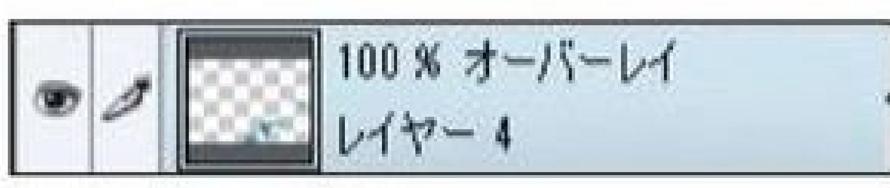
19 屋根の金属部分に色を入れます。色が屋根の内側まで掛かりましたが、境界が溶け合って柔らかいイメージになったのでこのままにします。



①描画色を設定しました。「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「567.9」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「9」、手ブレ補正「弱」に設定しました



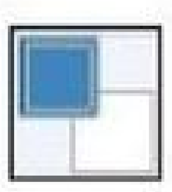
20 「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、甲板の装飾部分に青色を入れます。不透明度を70%に下げます。



①「レイヤー4」を作成しました



②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「32.7」、不透明度「100」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

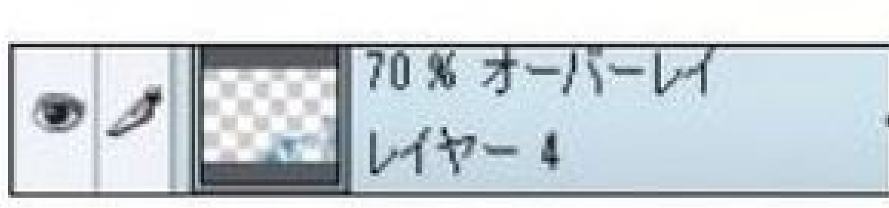


③描画色を設定しました



④不透明度を「70」に調整し、甲板の色をなじませました

21 画面右端に「エアブラシ」ツールで青色を入れ、空気感を出します。ちなみに、なぜこの青色部分だけレイヤーを分けたかというと、後で色変えができるようにです。試しに赤色で塗ってみたところ、正統派スチームパンクっぽい配色になりました。残りの部分を仕上げて、ここが赤色の方がしっくりくる場合は、色を変える予定です。ひとまず青に戻します。



①「レイヤー4」を選択しました



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「671.7」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「9」、手ブレ補正「弱」に設定しました



③甲板の右端を青色で塗りました



④赤色で塗ってみました

22

ここで前景のざっくりした陰影と、下地を作っておきます。まず影部分を灰紫色で塗ります。そして、砂時計の下地も作ります。右側にある光源を考えつつ、金属部分も塗っていきます。金属部分のいちばん濃い影は円柱の中心付近に入ります。前景は、この状態でひとまず放置します。



①「前景1」レイヤーに支柱の陰影を描き込んでいきます

②「前景2」レイヤーには砂時計と支柱のベースカラーが描き込まれています



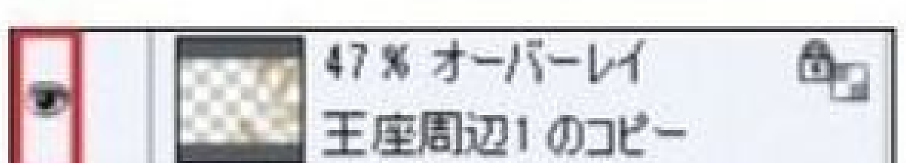
中央部分は白を残しつつ、外周を灰紫色で塗り、キワの部分には、薄く水色を入れました



円柱の右側からは直に光源が、左側からは照り返しが当たっているので明るめにしました

23

非表示にしていた「王座周辺1のコピー」を表示させ、「オーバーレイ」モードに変更します。黄土色で塗りつぶしたレイヤーなので、王座周辺の金属部分が目立つようになりました。

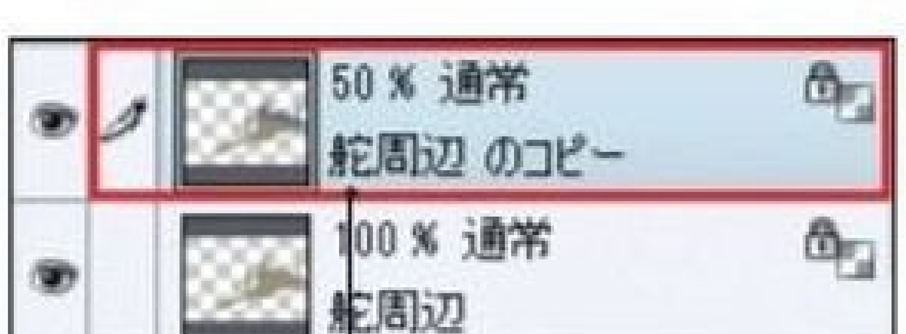


「王座周辺1のコピー」レイヤーを表示しました

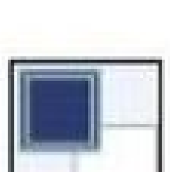


24

下の甲板へ塗り進みます。奥にサッと暗青色をのせ、遠近感を出します。



①「舵周辺」レイヤーを複製しました。色を塗った後、不透明度を「50%」に調整し、元のレイヤーと結合します



②描画色を設定しました。「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズ「939.7」、合成モード「通常」、ブラシ濃度「26」に設定しました





25

「舵周辺」レイヤーを選択し、陰影を作り込んでいきます。筆跡をなるべく残すようにすることで質感、アナログ感を出しています。旗台の一番外側のキワ部分には、照り返しの光を描き込むのも忘れずに。影は灰青色、照り返しは水色、明るい面は薄いクリーム色をメインに使用しています。



「油彩平筆」ツールで影をつけます

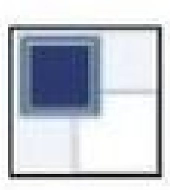
→



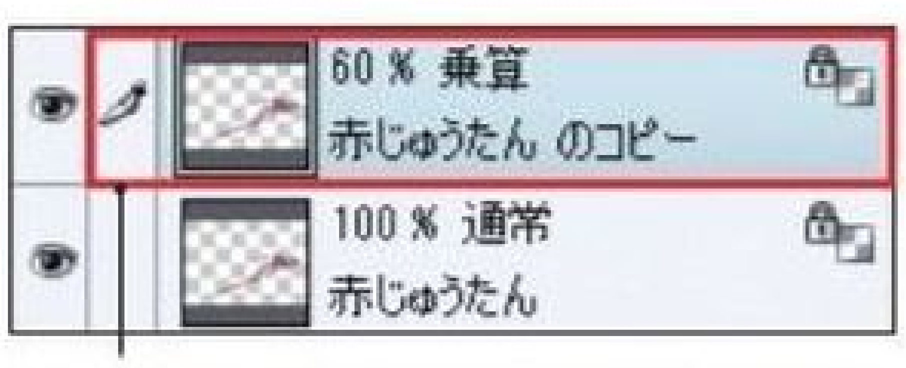
「Gペン」ツールで細かく描き込みます

26

「赤じゅうたん」レイヤーにも、同じく奥に暗青色をサッと乗せ、遠近感を出して陰影を作っていきます。



①描画色を設定しました。「エアブラシ」ツールの「柔らか」を選択し、ブラシサイズ「794.5」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「14」に設定しました

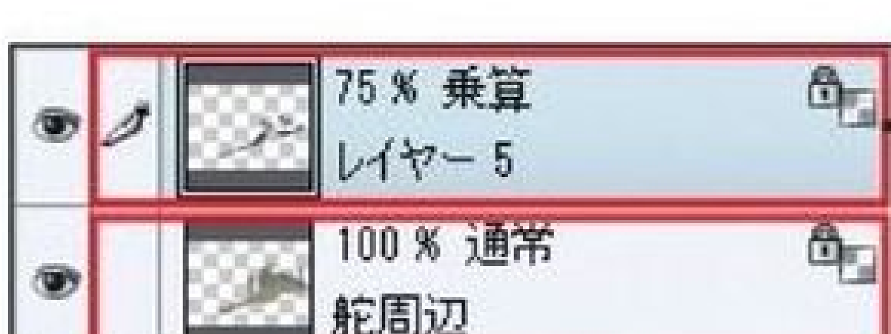


②色を塗った「赤じゅうたん」レイヤーを複製し、「乗算」モードに変更、不透明度を「60%」にして結合しました



27

舵と、その左にある伝声管まわりの陰影を、さらに細かく描き込みます。「乗算」レイヤーを新規作成し、床部分に黒っぽい青色を塗ります。レイヤーの不透明度を「75%」にし、「舵周辺」レイヤーと結合します。

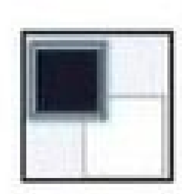


③「乗算」レイヤーを作成しました

①「舵周辺」レイヤーを選択しました



④「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「730.5」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「6」、手ブレ補正「弱」に設定しました

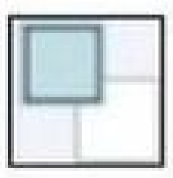


⑤描画色を設定しました

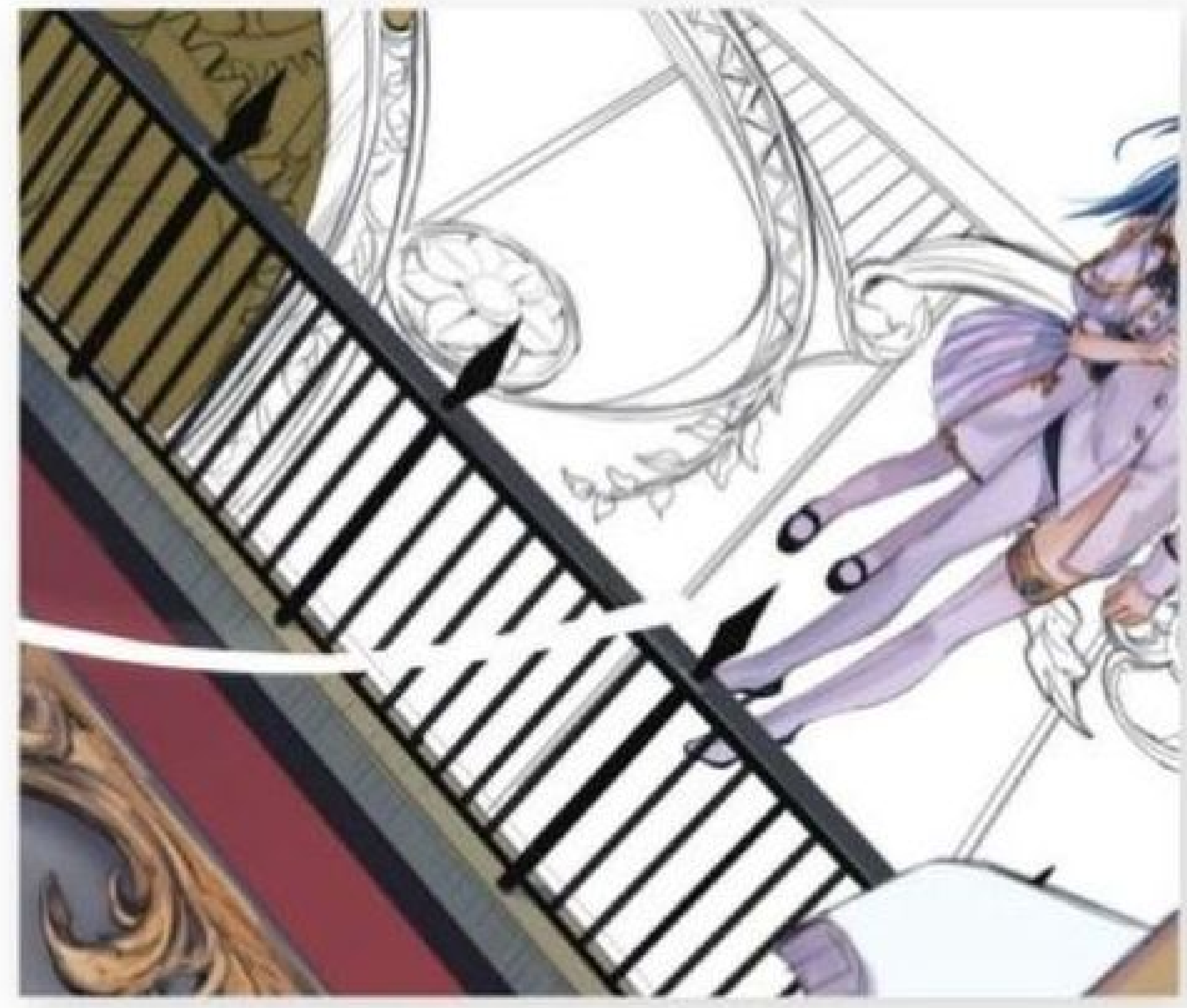


28

「手すり」レイヤーを選択し、手すりの内側を塗っていきます。「パース定規」にスナップさせて、上面と側面の境界線を引き、上面に灰水色を薄く塗ります。線が引きにくいので、画面を左右反転した上で回転させて描いています。



描画色を設定しました。「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「32.7」、不透明度「35」、アンチエイリアス「強」に設定しました

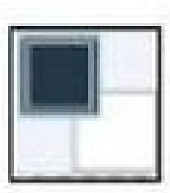


29

空気感を出すために、奥の手すりにはくすんだ緑色を塗っています。手すりの先のとがったパーツや、上面のハイライト、細かい陰影などを描いていきます。



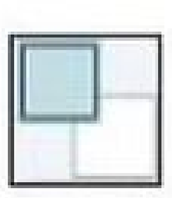
①「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「406.0」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「44」、手ブレ補正「弱」に設定しました



②描画色を設定し、手すり部分を塗っていきます



③「油彩平筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「10.1」、絵の具量「42」、絵の具濃度「66」、色延び「6」、ブラシ濃度「72」、手ブレ補正「弱」に設定しました



④描画色を設定し、ハイライトを描き込みました





30

「背景線画3」レイヤーを選択し、旗台の外周の線画のみ「Gペン」ツールで白色に塗りつぶして立体感を出します。



①「背景線画3」レイヤーを選択しました

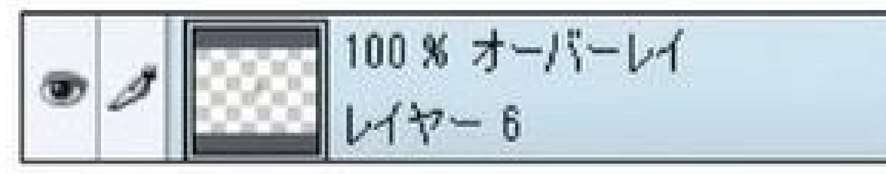


②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「27.7」、不透明度「100」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



オーバーレイレイヤーで甲板に着色する

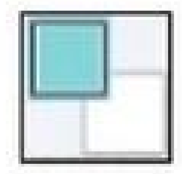
01 「オーバーレイ」レイヤーを作成し、甲板に色を入れます。まずは旗台からです。「エアブラシ」ツールで全体に水色を入れてから「Gペン」ツールで固有色を塗っていきます。色に統一感を出すためにも、下地の青を薄く残しながら塗り進めるのがポイントです。旗台オブジェの中央、こちらにせり出している部分に明るいオレンジを入れ、立体感を出しました。



①「レイヤー6」を作成しました



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「207.4」、合成モード「通常」、硬さ「19」、ブラシ濃度「19」、手ブレ補正「弱」に設定しました



③描画色を設定しました



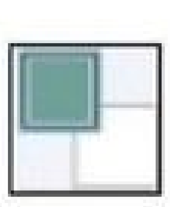
④「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「32.1」、不透明度「71」、アンチエイリアス「強」、、手ブレ補正「中」に設定しました



02 床付近は、くすんだ緑色をメインに、影には紫を入れています。ここでも筆跡はなじませずに、そのまま残しています。



①「油彩平筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「35.6」、絵の具量「42」、絵の具濃度「66」、色延び「6」、ブラシ濃度「72」、手ブレ補正「弱」に設定しました



②描画色を設定しました



03

奥の旗台も同じように塗ります。そして不透明度を21％に設定した「Gペン」ツールで奥の旗台に紫色を塗り、遠近感を出しました。

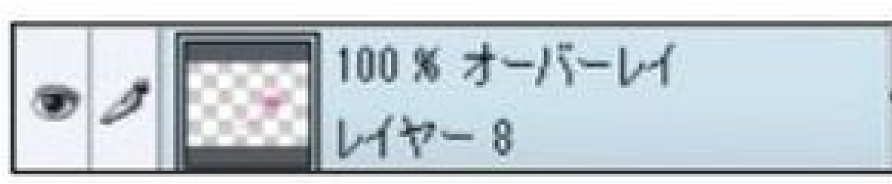




「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「245.4」、不透明度「21」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

04

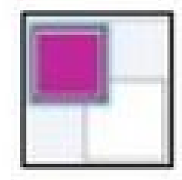
「オーバーレイ」レイヤーを作成し、「エアブラシ」ツールで赤じゅうたんの一部にピンク色を入れます。キャラクターの周辺に鮮やかな色をぶつけることで、キャラクターを際立たせる狙いがあります。



①「レイヤー8」を作成しました



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「290.2」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「29」、手ブレ補正「弱」に設定しました



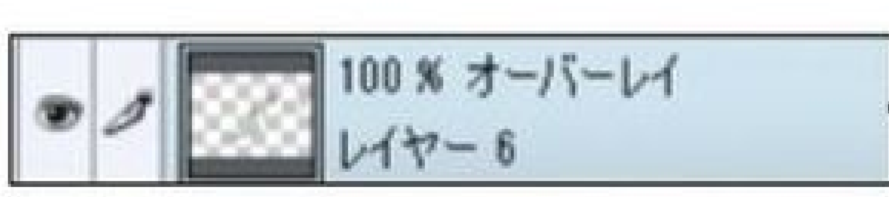
③描画色を設定しました



④次女の周辺をピンク色で塗り、不透明度を「47％」に調整しました

05

舵、伝声管にも色を入れていきます。舵は、木製で周りに金属の装飾がついているイメージです。舵の下部あたりにも、ピンク色を使っています



「レイヤー6」を選択しました



06

「加算（発光）」レイヤーを新たに作成します。

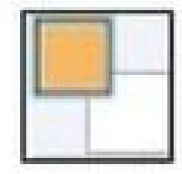


「レイヤー9」を作成しました

07 舵や旗台の金属部分にハイライトを入れていきます。



①「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「15.4」、不透明度「23」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

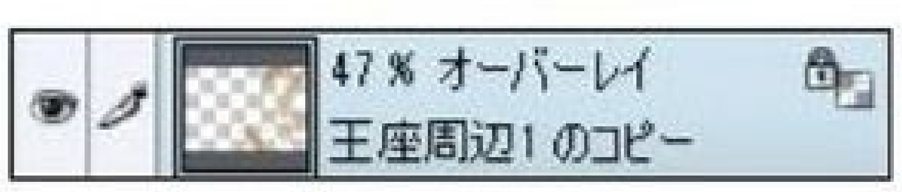


②描画色を設定しました





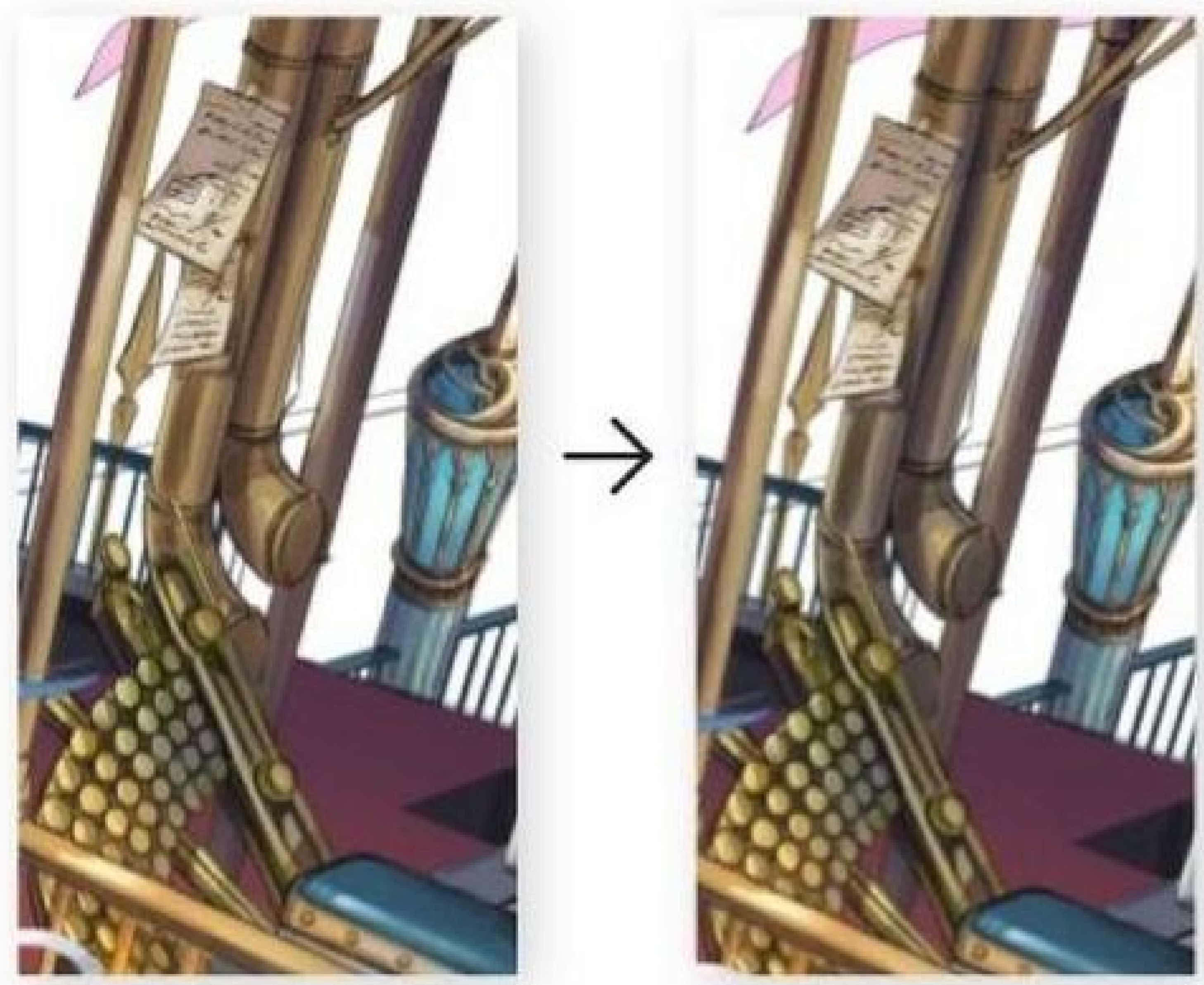
08 伝声管の一部の色を調整します。色味が近いためタイプライターと伝声管が一体化していましたが、これで距離感が出ました。



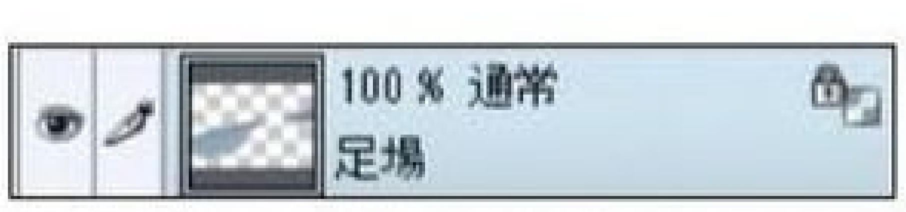
①「王座周辺1のコピー」レイヤーを選択しました



②「消しゴム」ツールを選択し、ブラシサイズ「75.8」、アンチエイリアス「中」、硬さ「100」、ブラシ濃度「13」に設定しました



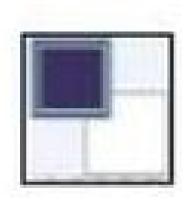
09 次女がいる場所の下にある長女と三女が乗っている甲板を塗っていきます。まずは、下地の陰影を作っていきます。「エアブラシ」ツールで奥側に紫色を入れて、空気感を出します。



①「足場」レイヤーを選択しました



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「617.6」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「14」、手ブレ補正「弱」に設定しました

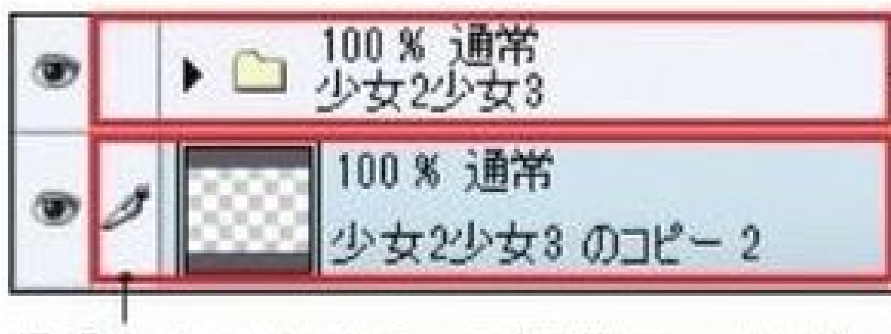


③描画色を設定しました



10

ここで、三女の足がちょっと短いと感じたので、調整します。「少女2少女3」フォルダーを選択し、足の部分を「投げなわ選択」ツールで囲って、移動させます。移動して隙間が空いた部分は描き足します。



①「少女2少女3」フォルダーを選択します

③「少女2少女3」の複製フォルダーを結合しました



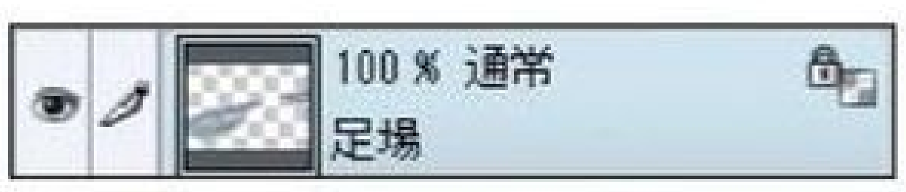
②三女の足を囲みます



④足を描き足しました

11

甲板の塗りに戻ります。光が当たっている領域を、白っぽい紫で塗っています。手すりの影も描き入れます。



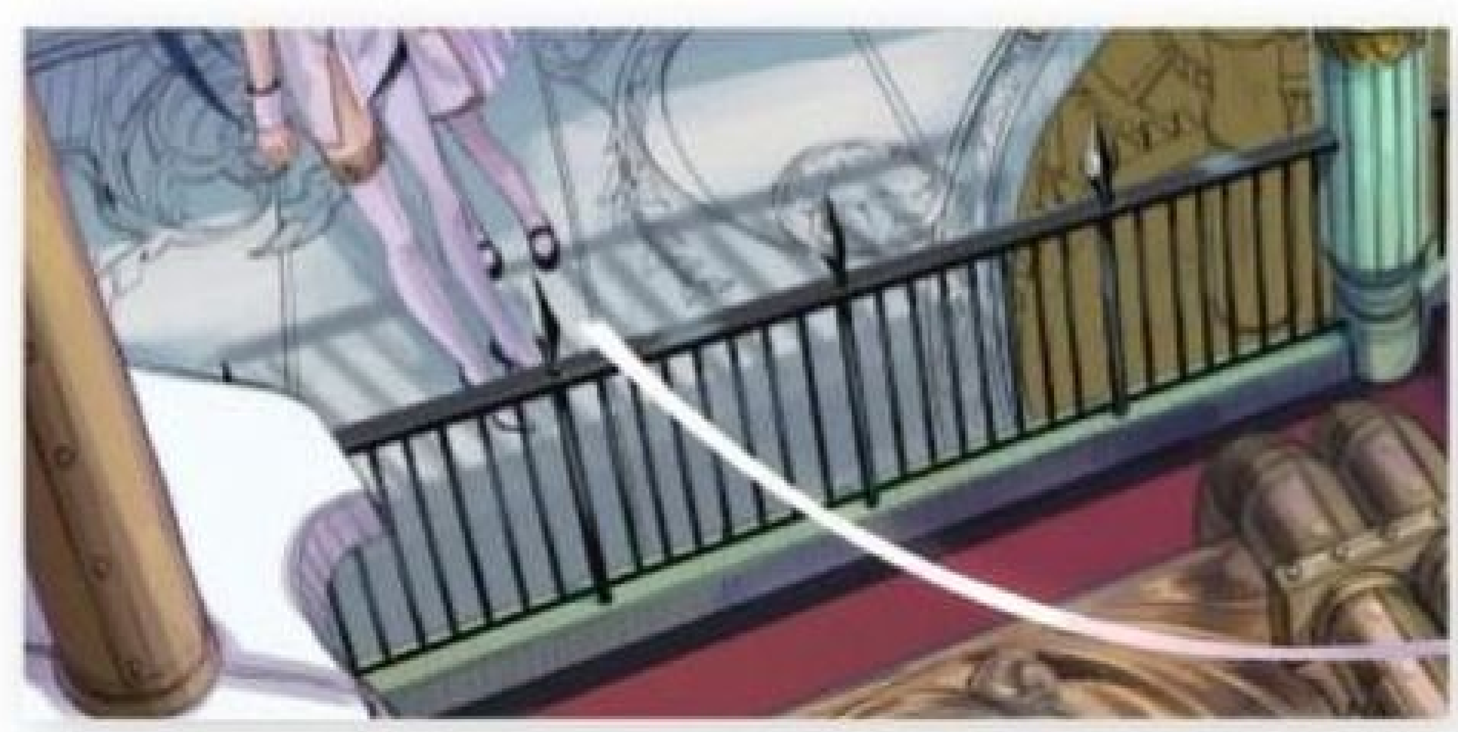
①「足場」レイヤーを選択します



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「136.3」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「38」、手ブレ補正「弱」に設定しました



光がキャラクターに当たっている部分を塗りました



ひとつ上の甲板の手すりの影を入れました

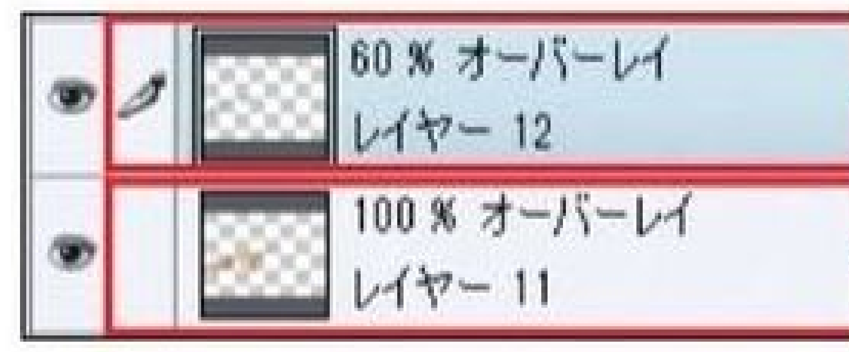
12

続けて甲板、装飾の細かい陰影をつけていきます。甲板には「油彩平筆」ツールで岩肌っぽい質感を入れつつ、「Gペン」ツールで斜線を引くようなタッチも入れています。



13

「オーバーレイ」レイヤーを作成し、金属部分の色を塗っていきます。



③「レイヤー12」を作成しました
①「レイヤー11」を作成しました



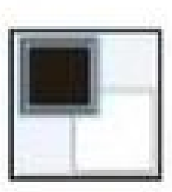
②暗いオレンジ色で金属部分に色を乗せました



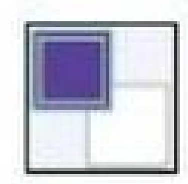
④青色で奥の装飾部分を塗りました

14

「歯車」レイヤーを選択し、歯車部分の塗りに入ります。この部分はグリザイユ画法ではなく始めから固有色を置いています。左側には手すり、旗台の影が落ちています。右側は手前の甲板の影になり暗くなっています。



①描画色を設定しました。「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「64.1」、不透明度「30」、アンチエイリアス「強」に設定しました



②描画色を設定しました。「エアブラシ」ツールを選択し、ブラシサイズ「441.5」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「11」に設定しました



「Gペン」で左側の影を、「エアブラシ」で右側を暗くしました

15

旗台の影は甲板部分にも伸びているので、いったん「足場」レイヤーに戻って影を描き足します。上に「オーバーレイ」でオレンジ色が塗ってあったせいか、影部分にオレンジ色が出ました。色味が綺麗なので、このまま残しておきます。



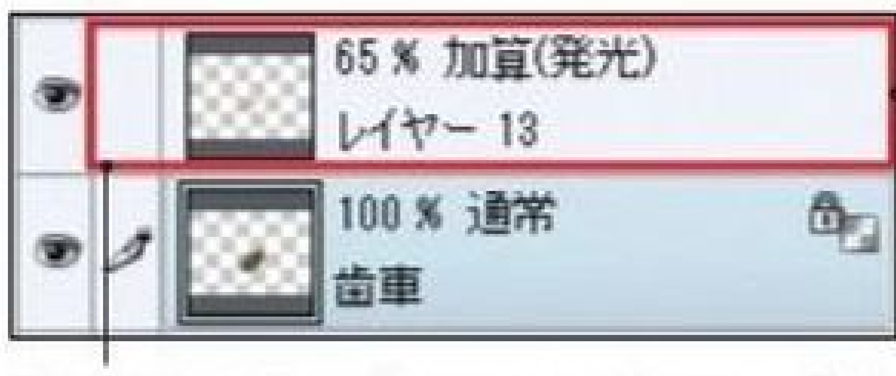
16

歯車部分の陰影を「Gペン」ツールで描き進めます。手前の歯車の中心からは、柱が突き出ています。この柱にできる影は他の部分とは形状が違うので注意します。奥の方にうっすら歯車を描き入れ、深みを出します。



17

「加算」レイヤーを新規作成し、歯車部分に「エアブラシ」ツールでオレンジ色を入れます。

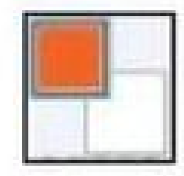


①「レイヤー13」を作成しました

⑤不透明度を「65%」に変更し、「歯車」レイヤーと結合します



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「480.2」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「11」、手ブレ補正「弱」に設定しました



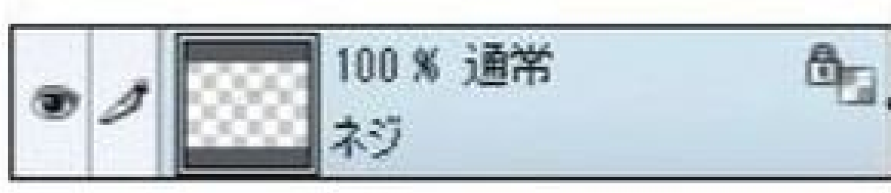
③描画色を設定しました



④オレンジ色を歯車部分に塗りました

18

ネジ部分を塗ります。ここの歯車とネジ部分も、グリザイユ画法ではなく普通の色塗りで進めています。

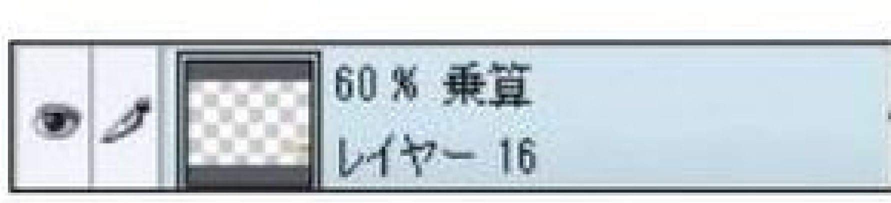


①「ネジ」レイヤーを選択しました



19

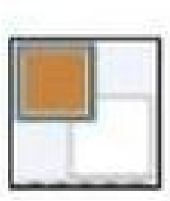
次女の立っている甲板から、長女と三女がいるところまでひと通り色を入れたので、次は陰影の調整をしていきます。
「乗算」レイヤーを新規作成し、右端の装飾部分に黄土色を重ねて色を落ち着かせました。また、歯車密集部分の手前側にもざっくりと影を落としました。



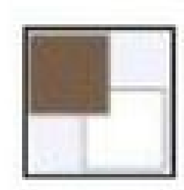
①「レイヤー16」を作成しました



②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「49.8」、不透明度「95」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



③描画色を設定しました



⑤描画色を設定しました



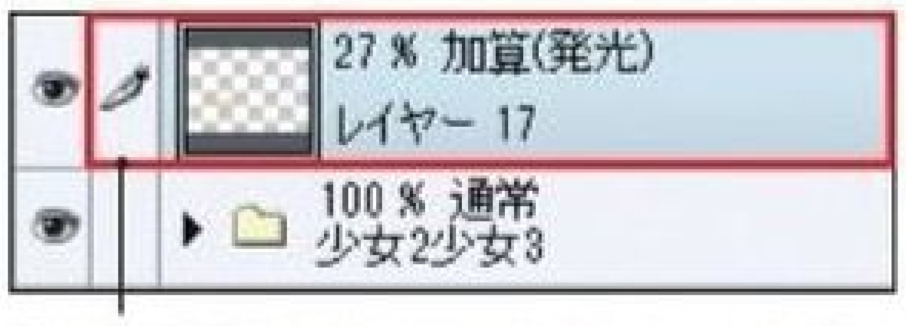
④右端の装飾部分の色味を落ち着かせました



⑥歯車部分に手前からの影を描き込みました

20

「加算」レイヤーを新規作成し、明るい部分に「エアブラシ」ツールでオレンジ色を使って光を足します。主に柵の上面や旗台などです。



「少女2少女3」フォルダーの上に「レイヤー17」を作成し、不透明度を「27%」に調整しました



21

「加算（発光）」レイヤーを作成し、次女のスカート部分に光を足します。

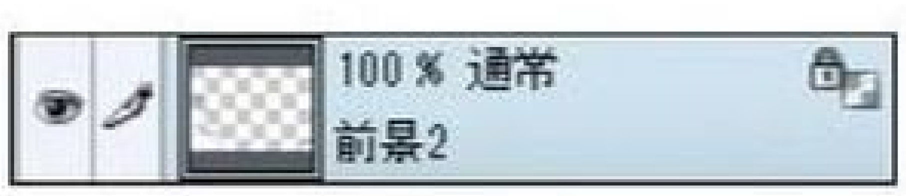


「少女1」フォルダーの上に「少女光」レイヤーを作成し、不透明度を「36%」に調整しました



22

奥の甲板にも装飾を入れました。また、前景の砂時計に青色の砂を描き入れます。



「前景2」レイヤーに砂を描きました





23

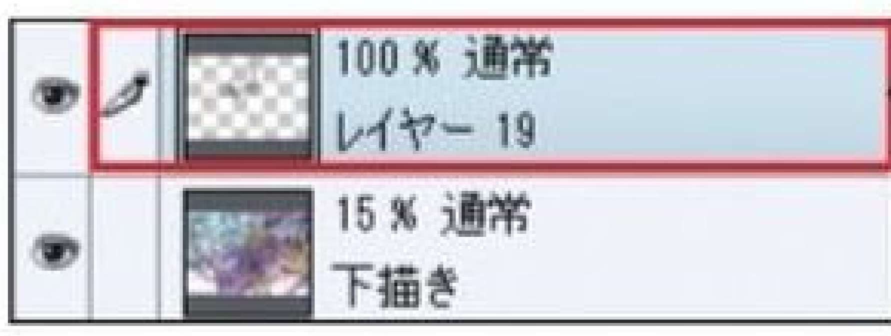
「オーバーレイ」モードの「レイヤー3」を選択し、前景の屋根の金属部分を茶色で、屋根の内側を紫色とピンクで塗りました。前景はこの状態でまたしばらく放置します。

旗は画面のほぼ中央に存在するため、ここに密度を置くと、視線が集まってしまい奥へ向かう流れを邪魔してしまいます。このため、シンプルに色だけで仕上げました



飛行船の作画と着色、空と大地の着色

01 遠景の作業に入ります。この部分は線画を作っていないので下描きを薄く表示させながら、飛行船の部分から描き起こしていきます。飛行船もまず陰影を作り込みます。“昔の人がイメージした未来の飛行船”といった風な、ちょっとレトロ感漂う造形にしてみました。形の面白さ優先で、物理法則はまるっと無視しています。



①「レイヤー19」を作成しました



②「薄い鉛筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「7.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」、手ブレ補正「中」に設定しました



↓

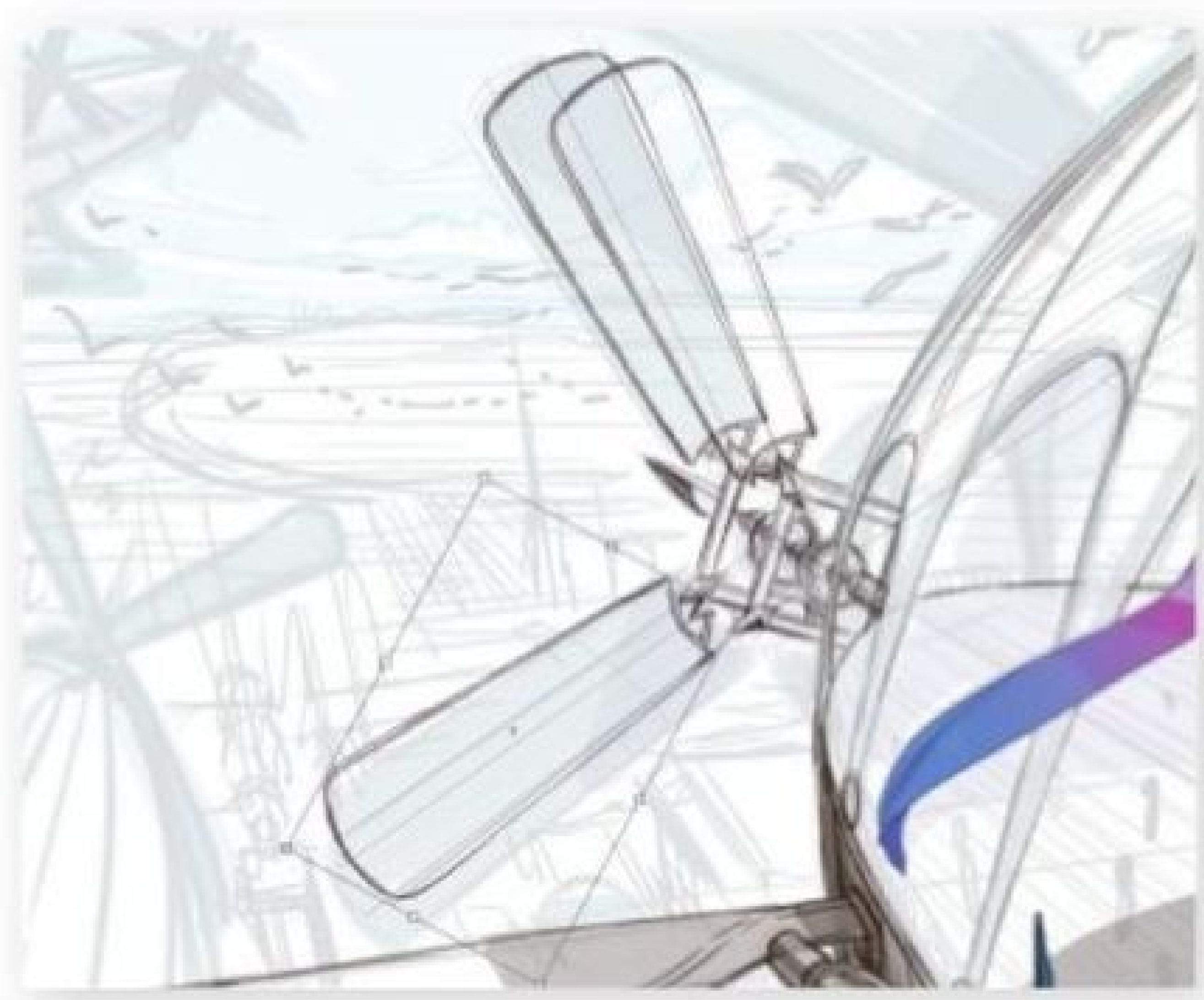


パーツごとに輪郭→大まかな陰影の手順で描いていきます

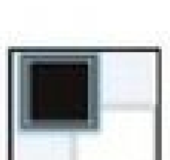
02 プロペラは、羽を1枚描いたらそれをコピー＆ペーストして増やしていきます。微妙な遠近感は、「自由変形」で歪ませて表現しています。



プロペラの羽を「貼り付け」ました



03 細かいパーツを描き足し、陰影をざっくりと入れました。プロペラは少し透明感のある材質なので、奥のプロペラが若干透けて見えています。



描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「58.9」、不透明度「24」、アンチエイリアス「強」に設定しました

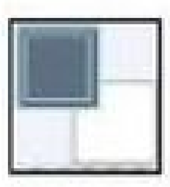


04

「乗算」レイヤーを新規作成し、灰青色で影部分を塗り重ねます。



①「レイヤー20」を作成しました

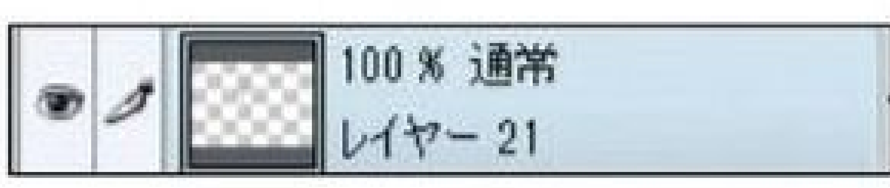


②描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「49.8」、不透明度「95」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



05

さらに歯車を描き足し、「パース定規」にスナップさせて甲板に線を引いていきます。ここの甲板は木材で組まれています。



①「レイヤー21」を作成しました



②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「12.0」、不透明度「52」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



06

反対側の翼の位置も描き入れます。



②「薄い鉛筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「14.0」、硬さ「100」、ブラシ濃度「30」、手ブレ補正「中」に設定しました



07

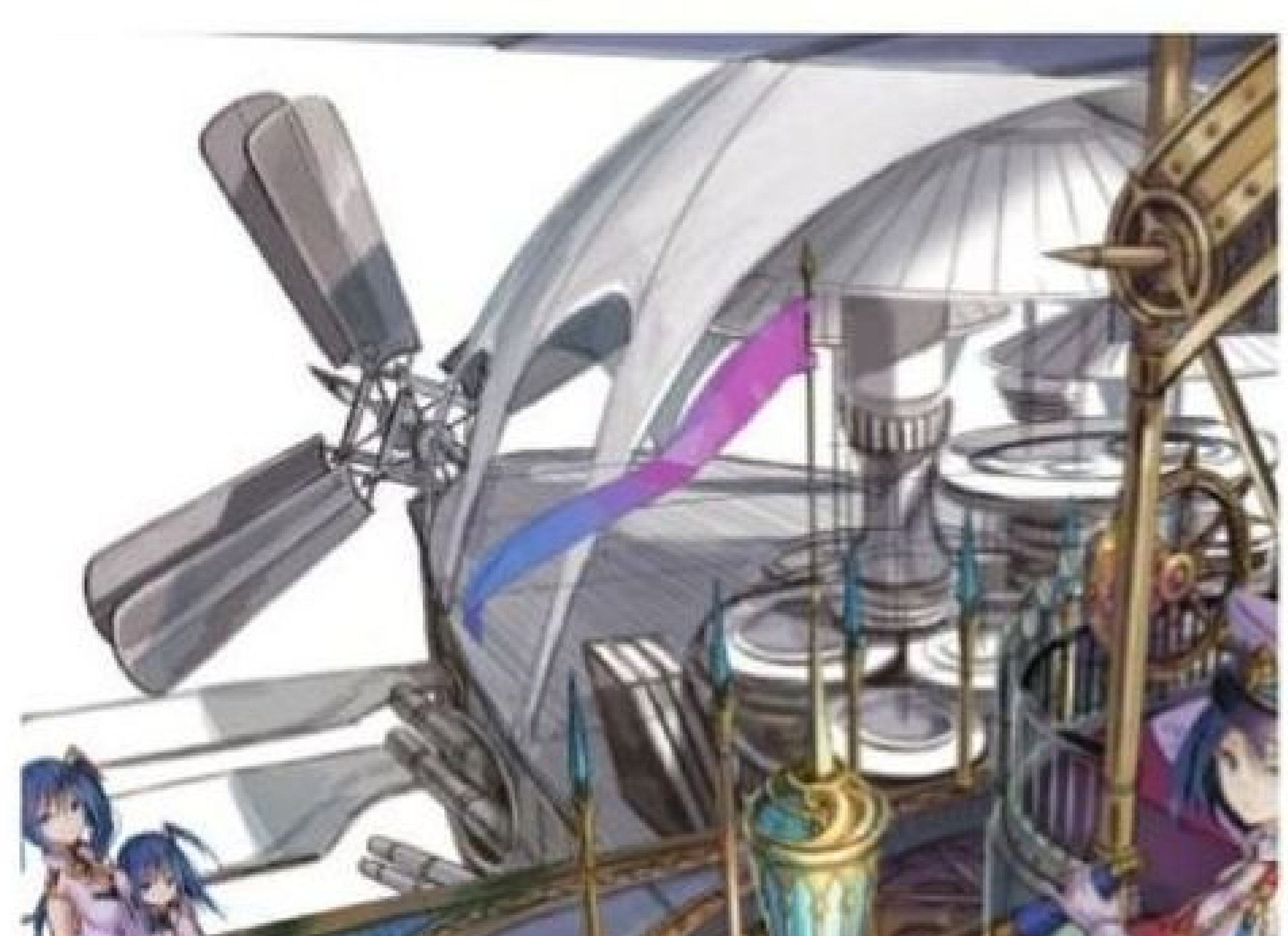
不透明度を下げた「Gペン」ツールで、甲板部分を暗くし、カサ部分を塗りました。



①「レイヤー20」を選択しました

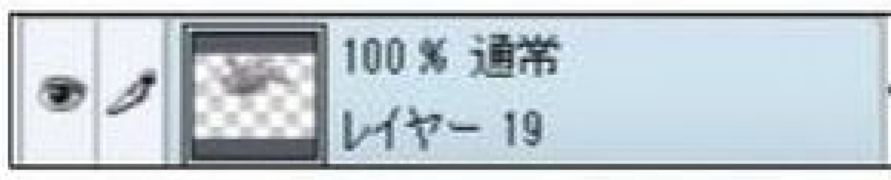


②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「58.9」、不透明度「17」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



08

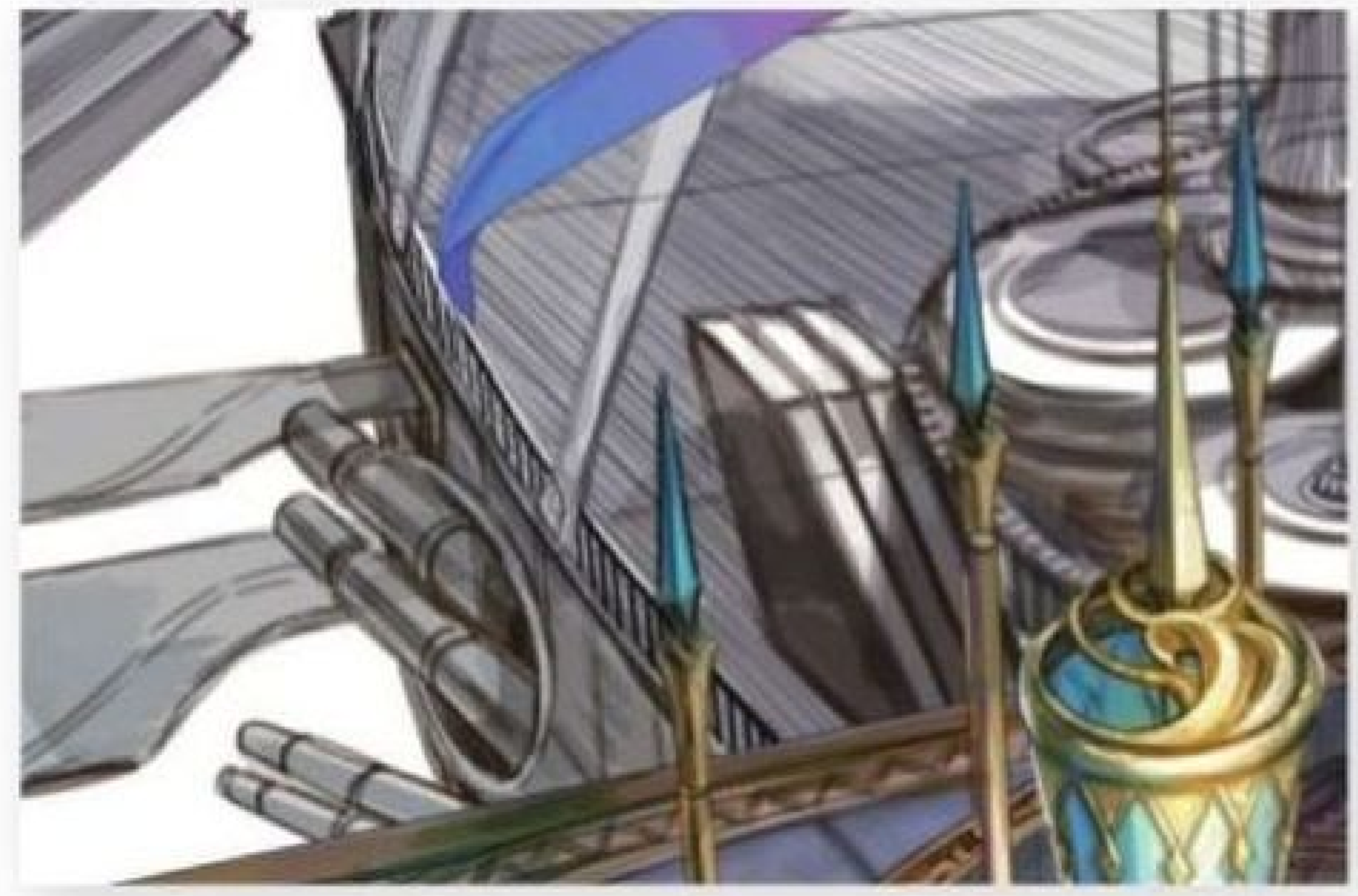
甲板の周囲に手すりを描いていきます。手すり上面には、白いハイライトをキュッと入れます。



①「レイヤー19」を選択しました



②「Gペン」ツールを選択しました。ブラシサイズ「12.0」、不透明度「52」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



09

歯車の細部を整えます。人間の何十倍もありそうな大きな歯車です。



10

「レイヤー19」を複製し、飛行船の形に沿って塗りつぶします。色を白色に変更して、飛行船のレイヤーの下に敷きます。これで、下に描かれているものが透けなくなりました。

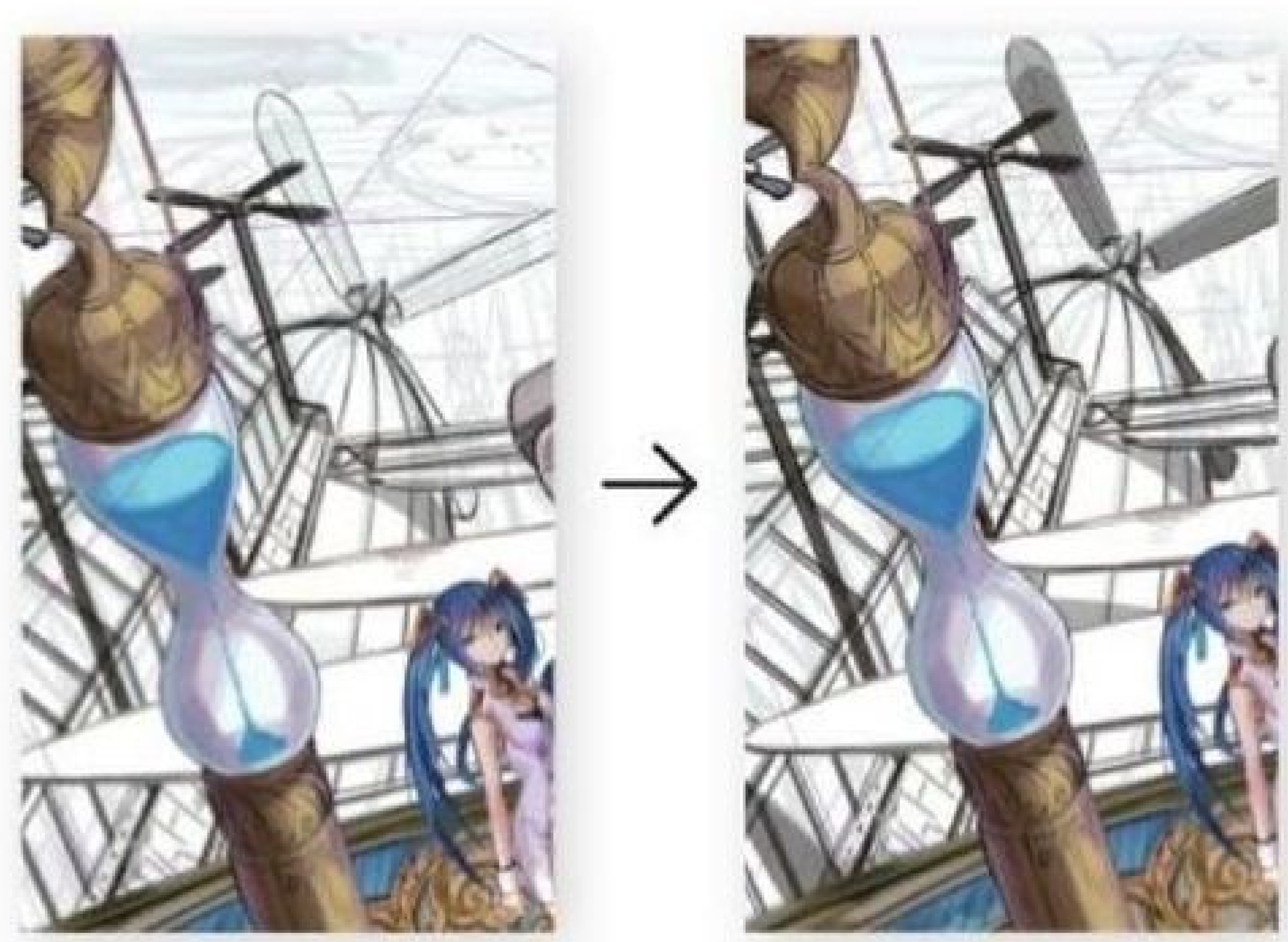


白色に変更し、「レイヤー19」の下に置きました



11

「飛行船2」レイヤーを作成し、次の飛行船を描き始めます。ガラスの建物を背負った、これまたへんてこな形の飛行船です。さきほど描いた「飛行船1」の羽の影を、飛行船2に描き込み、両者の距離感を演出します。飛行船1と飛行船2はスレスレの距離を飛んでいるようです。



12

ガラスの建物の骨組みを増やしました。ガラスの建物の上面に白で光を入れます。側面はもう少し暗くします。飛行船1と同様に、白地を下に敷きます。「飛行船2」レイヤーをコピーし、「乗算」モードに変更、薄紫色で塗りつぶします。光が当たっている部分は「消しゴム」ツールで消します。陰影に深みがでました。



③「飛行船2」レイヤーを複製しました



①「Gペン」ツールで光を入れました



②「不透明水彩」ツールで側面を暗くしました



④薄紫色で塗りつぶしました



⑤影の部分だけ残しました

13

奥にある3隻目の飛行船を描きます。描きやすいように「飛行船1」と「飛行船2」レイヤーを非表示にします。下描きではざっくりとしか描写していなかったので、改めて詳細な下描きをします。生き物のようにも見えるフォルムですね。



①非表示にしました

②「レイヤー19」を選択しました



「Gペン」ツールで下描きをしました



境界線がわかりやすいように、ざっと色を乗せました

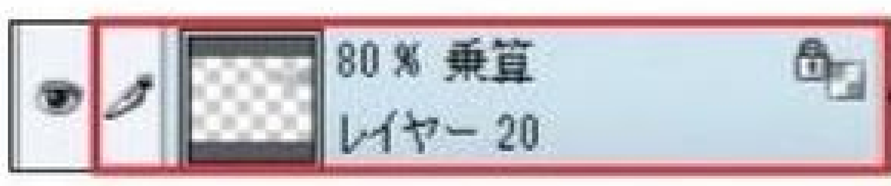
14
下描きを薄く表示しながら、右側の飛行船3の輪郭と陰影を描き込んでいきます。直線部分は「パース定規」にスナップさせながら引きます。



①「レイヤー21」を作成しました



15
「乗算」レイヤーを作成し、飛行船全体に薄く影を入れます。この飛行船にも同じく白地を下に敷きました。



「レイヤー20」を作成し、不透明度を「80％」に調整しました



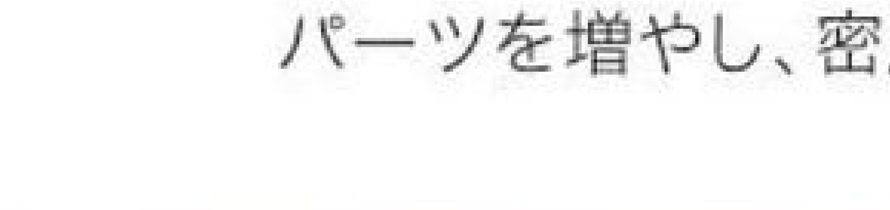
16
全体を把握するため、「下描き」レイヤーの下に水色で塗りつぶしたレイヤーを置いて確認してみます。



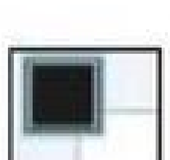
「レイヤー22」を作成しました



17
全体のバランスは問題なさそうだったので、細部を描き込んでいきます。歯車の造形陰影を整えます。新しくパーツを増やし、密度を上げます。



①「レイヤー19のコピー」を選択しました

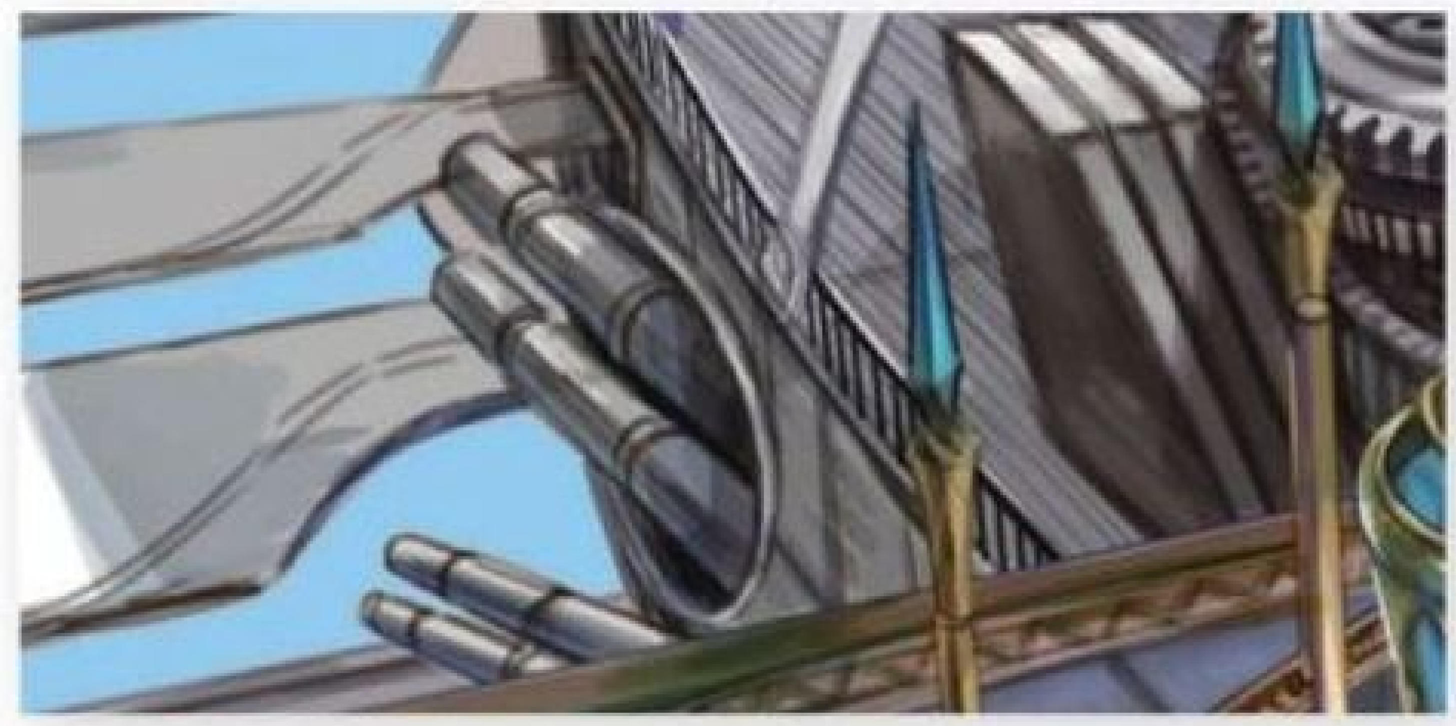


②描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「13.4」、不透明度「25」、アンチエイリアス「強」に設定しました

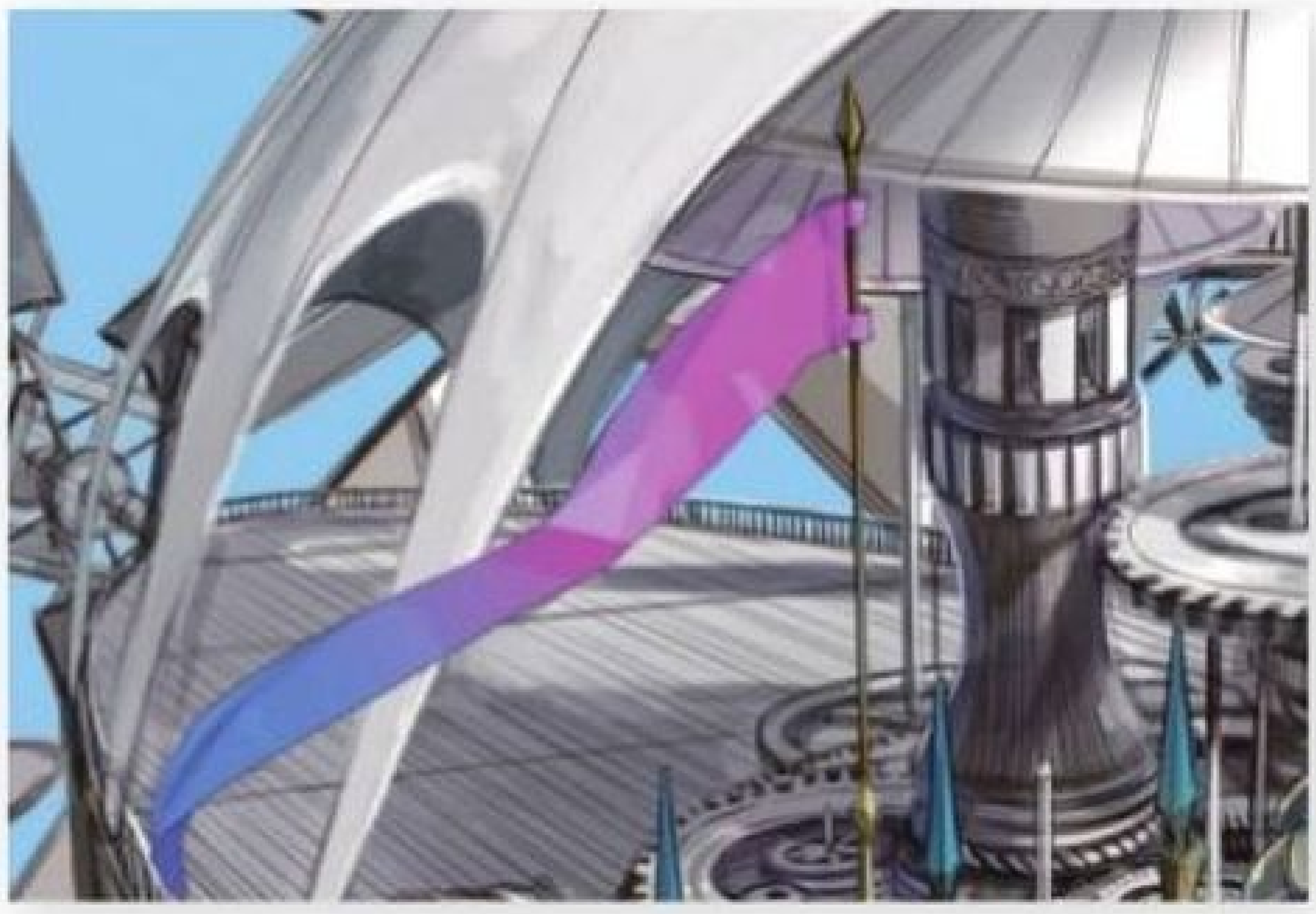


細かいところは「薄い鉛筆」ツールで描き込んでいきます

18 飛行船1の屋根のキワと大砲に白色を入れて、立体感を出します。大砲の形を整え、翼にも装飾を加えます。







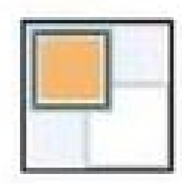
19 「加算」レイヤーを新規作成し、「エアブラシ」ツールで光を描き入れていきます。少しオレンジっぽい黄色を使うと太陽光っぽくなります。



①「レイヤー23」を作成しました



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「1041.0」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「19」、手ブレ補正「弱」に設定しました



③描画色を設定しました



飛行船の翼やガラスの建物、歯車のところに光を入れました

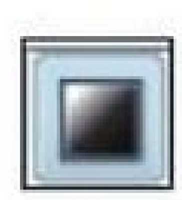
20 「グラデーション」ツールの「青空」を選択し、画面上部から、地平線のところまでグラデーションをひきます。



③「グラデーション」ツールを左のように設定しました



①「レイヤー22」を選択しました

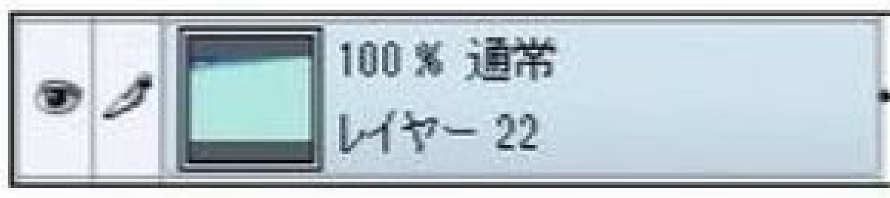


②「グラデーション」ツールを選択しました



21

雲を描いていきます。入道雲は、「薄い鉛筆」ツールのブラシサイズは「25.7」、ブラシ濃度は「21」に設定して描いています。地平線近くの筋雲は、ブラシサイズを細めに設定して描き入れます。



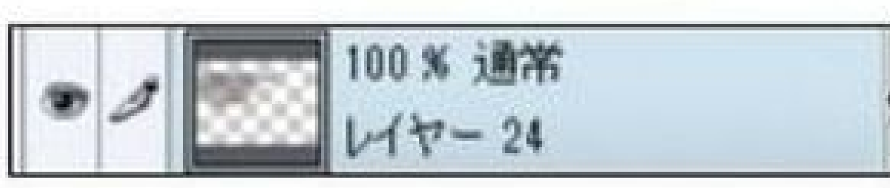
「レイヤー22」を選択しました



雲が描かれたことで一気に空っぽくなりました

22

地上にざっくりと色を置き、全体の雰囲気を確認します。まずは、海の領域を暗い緑色で塗ります。次に地上部分の下地として薄い茶色を、パースの横線に沿ったタッチで入れています。また、海には、地平線付近を中心に白い線を何本も描き、太陽光が反射している感じを出します。



「レイヤー24」を作成しました



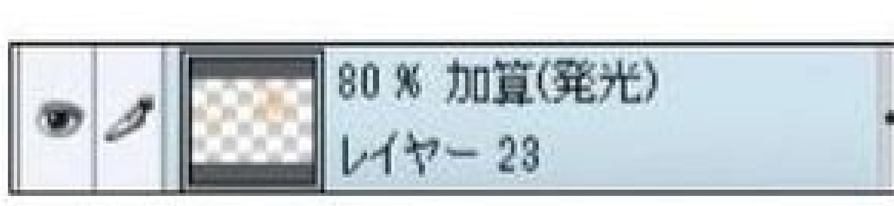
23

「Gペン」ツールで大地に色を塗ります。自然物らしい、少しくすんだ、落ち着いた緑色を使います。奥の方は山岳地帯なので、下地の茶色を多めに残しています。地上はいったんこれで放置します。

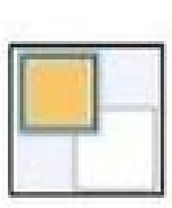


24

飛行船の作業に戻ります。プロペラのキワに、光を足しました。



①「レイヤー23」を選択しました



②描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「13.4」、不透明度「71」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

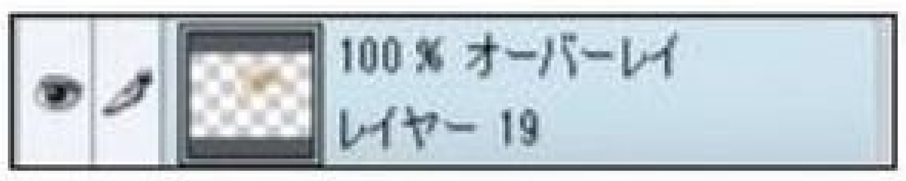


25

「レイヤー19」の名前を「飛行船3」に変更しておきます。「オーバーレイ」レイヤーを新規作成し、飛行船を塗ります。まずは歯車部分。「エアブラシ」ツールでざっくり色を置いてから、「Gペン」ツールで細かく着色します。影部分には紫色を使います。





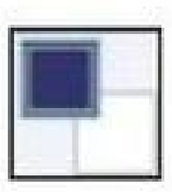


「レイヤー19」を作成し、「オーバーレイ」モードにしました

26

甲板に濃いめの茶色を塗り、紫色で影を付けていきます。





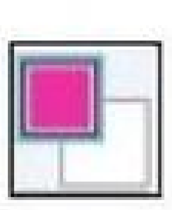
描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「32」、不透明度「73」、アンチエイリアス「強」に設定しました

27

カサの陰影の境界線上にピンク色を入ました。



色彩遠近法の効果でこちらに張り出させました

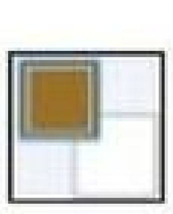


描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「248.6」、不透明度「9」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

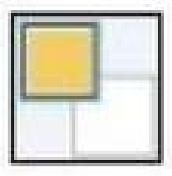
28

プロペラの羽を支える金属パーツ、大砲部分を塗ります。





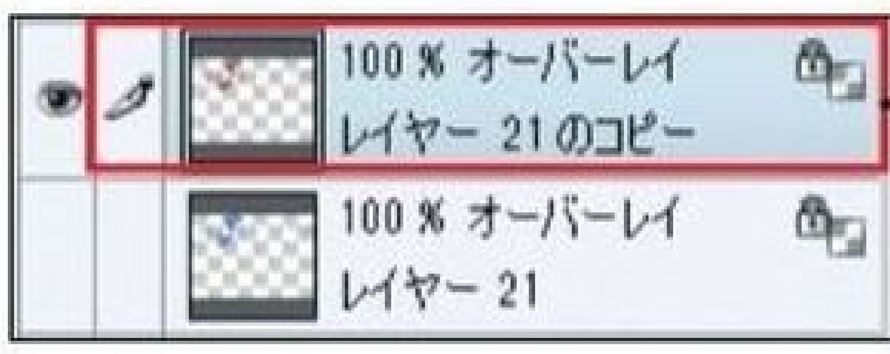
①描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「44.3」、不透明度「100」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



②ハイライトの描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「44.3」、不透明度「28」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

29

「オーバーレイ」レイヤーを作成し、飛行船1～3のプロペラ部分を「Gペン」ツールで青色に塗ります。複製して茶色に変更しましたが青色も捨てがたいので青バージョンも非表示にして残しておきます。



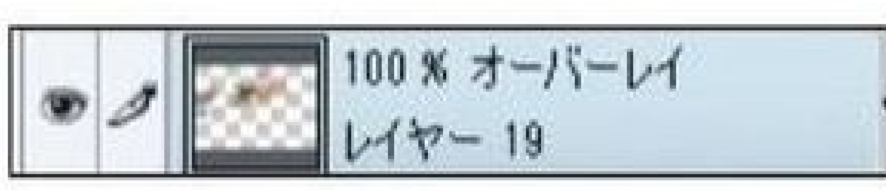
複製したレイヤーを茶色に変更しました





30

飛行船2を塗っていきます。ガラスの建物は水色メイン、下の鉄部分は赤茶色で塗ります。モチーフの境界を無視して「エアブラシ」ツールで茶色を入れ、色をなじませます。



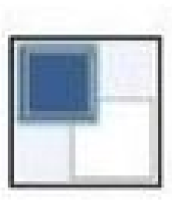
「レイヤー19」を選択しました





31

飛行船3を塗ります。窓部分は青色、甲板や側面は赤茶系です。



描画色を適宜変更しながら塗ります。「Gペン」ツールをブラシサイズ「76.4」、不透明度「29」、アンチエイリアス「強」に設定しました



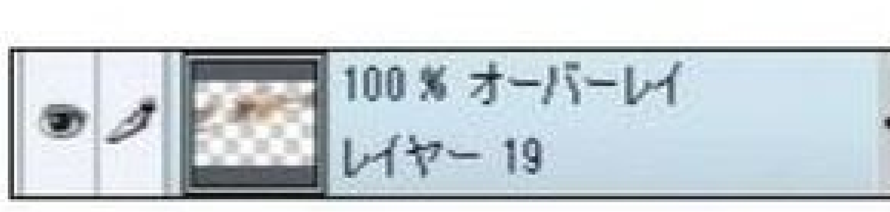
窓部分に茶色を描き入れて窓の奥に何かあるような感じを出します

32

「飛行船3」レイヤーに戻り、羽と壁に装飾を描き足します。着色用の「レイヤー19」に戻り、装飾部分をオレンジ色と黄色で塗ります。



①「飛行船3」レイヤーを選択しました

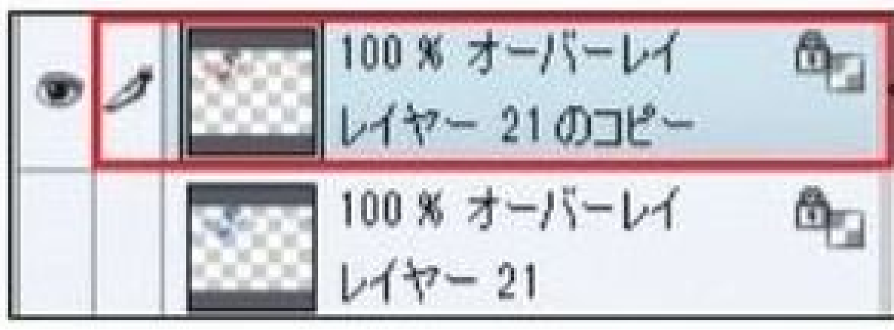


③「レイヤー19」を選択しました



33

重なっている奥側のプロペラに「Gペン」ツールで薄く青色を重ねました。

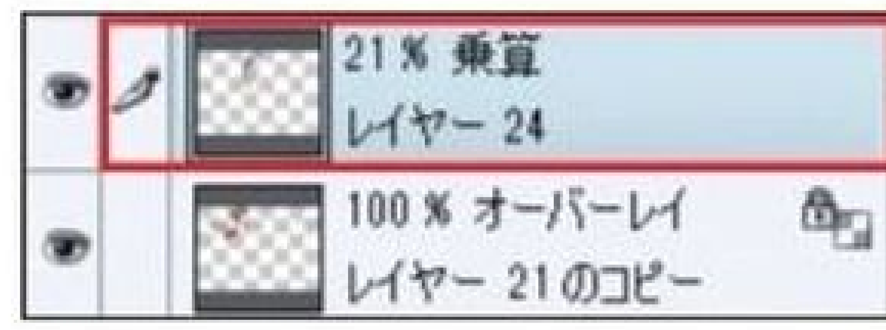


「レイヤー21のコピー」レイヤーを選択しました



34

飛行船1の屋根や甲板に薄く影を落とします。飛行船2のガラス部分に青色を塗り、光を抑えます。



①「レイヤー24」を作成し、合成モードを「乗算」にしました



②「油彩平筆」ツールで灰紫色の影を塗りました

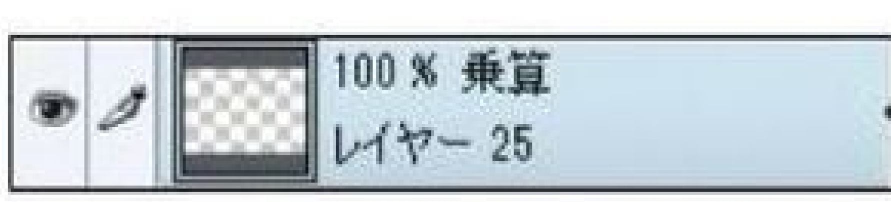
→



③「Gペン」ツールでガラス部分を塗りました

35

「乗算」レイヤーを作成し、飛行船1のカサに「Gペン」ツールでクリーム色を重ねます。そして飛行船3の側面には、紫色の影を薄く落とします。



「レイヤー25」を作成しました



色合いが柔らかくなりました



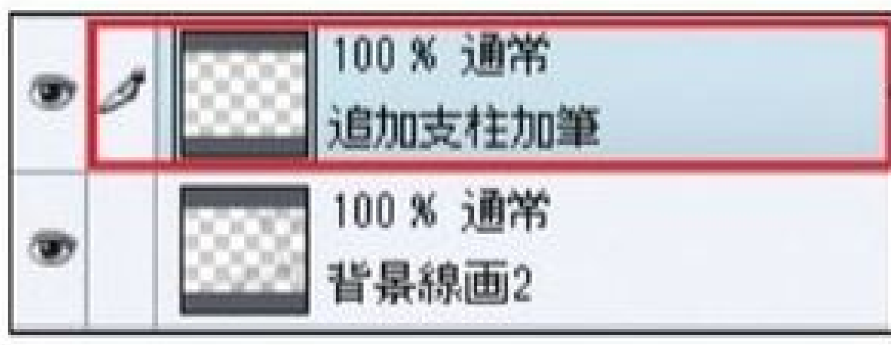
飛行船3の側面に紫色の影を塗りました

36

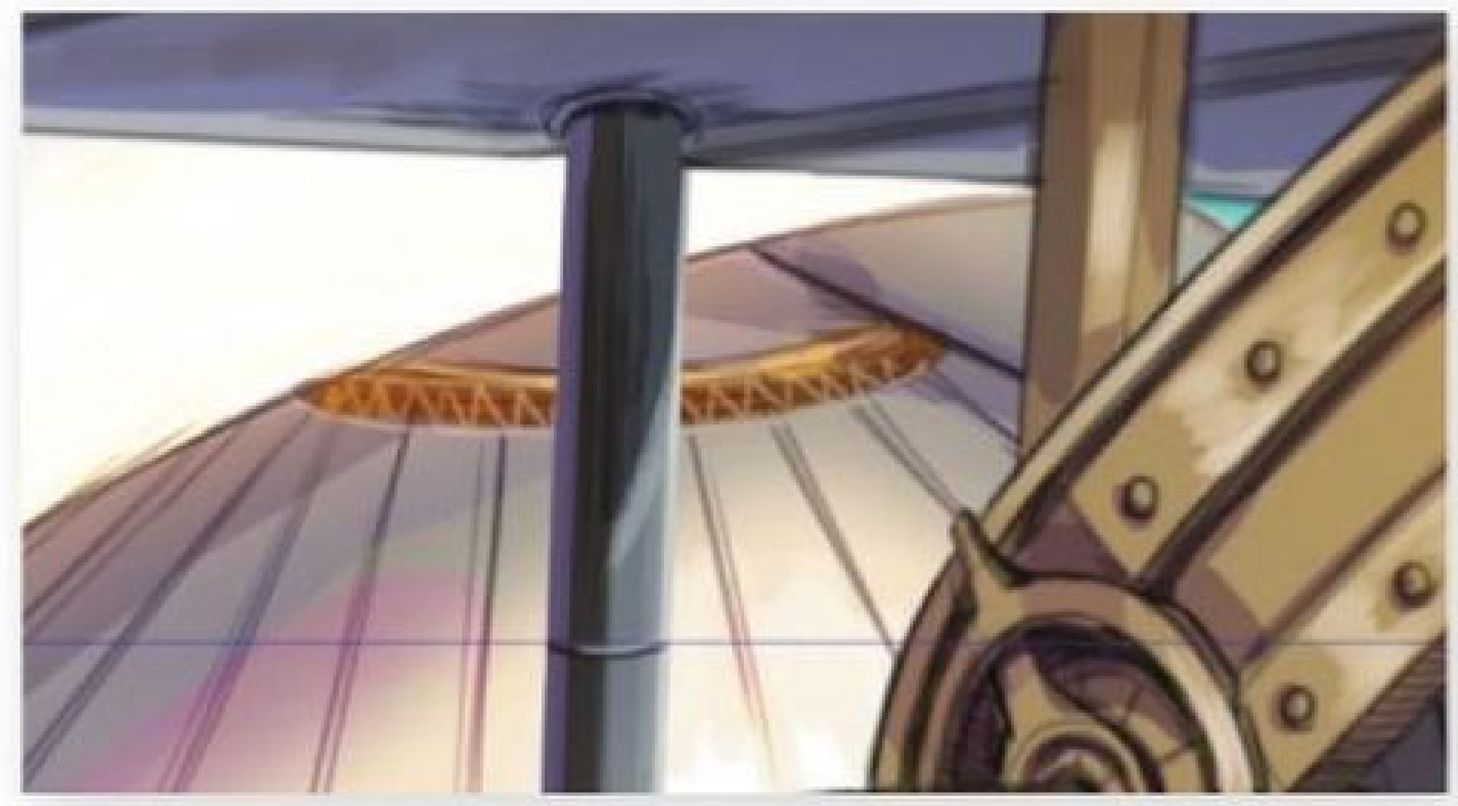
ここでいったん手前の飛行船の描写に戻ります。画面のリズムを整えるため、「追加支柱」レイヤーを作成し、柱を2本追加します。パースラインに沿った柱は、背景のリズムを整える大事な要素です。



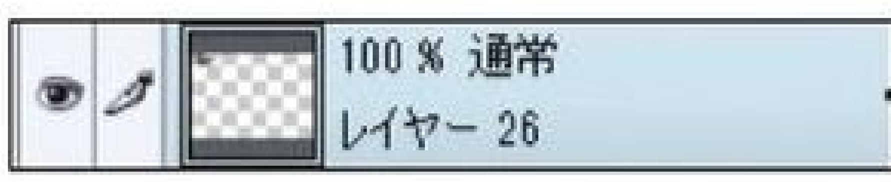
37 上の甲板との接合部を描き、上の甲板に茶色く影を足しました。



「追加支柱加筆」レイヤーを作成しました



38 奥に新しく飛行船を描き足します。これまで描いた3つの飛行船より、小回りがききそうな船ですね。偵察部隊的なものかもしれません。



「レイヤー26」を作成しました



描き終えたらレイヤー名を「飛行船4」に変更します

39 他の飛行船と同じように、「オーバーレイ」で着色します。日の当たる部分に「加算」レイヤーで光を描き込みました。

③「加算（発光）」レイヤーを作成しました



②「レイヤー24」を作成し、色味の調整をしました

①「レイヤー19」に着色します



↓



40 他の飛行船よりも色合いが鮮やかになってしまい、悪目立ちしていたので、「投げなわ選択」ツールで囲って「色相・彩度・明度」パネルで彩度を「-47」に調整します。



海と村々の描き込み

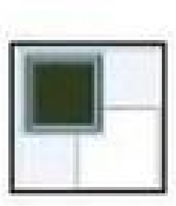
01

地上の描画を再開します。地上はそのまま色を置いていった方が早く描けそうだったので、グリザイユ画法は使いません。「レイヤー27」を作成し、奥の方に連なる山々を描き入れます。非常に遠くにあるものなので、細かい描写はせず、光の当たっているところと影になっているところを面でとらえ、色を置いていきます。



02

「油彩平筆」ツールのボソボソしたタッチを生かして地上に森林を描き込んでいきます。ある程度規則的に森が存在しているのは、人間によって管理されており、町や畑の境界線としても使われているため……という設定です。



描画色を設定しました。「油彩平筆」ツールをブラシサイズ「118.1」、絵の具量「42」、絵の具濃度「79」、色延び「6」、ブラシ濃度「52」に設定しました



03

村を描きます。「Gペン」ツールで白い壁の光が当たっている面と影になっている面、そしてオレンジ色の屋根という、最小限度の形と色で描きます。家をひとつひとつ描き込むよりも、こうして描いた方が縮小した際にリアルに見えるものです。実際の風景でも、近くのものは細部まで鮮明に見え、遠くのものは大まかな形しか見えませんよね。もし、地上の景色を超高密度で描いてしまうと、かえってイラスト全体の遠近感や空気感を殺してしまうことになります。



04

地上に道を描きました。もちろん舗装なんてされていない、土の道です。続いて畑を描きます。敷地ごとに微妙に色合いを変えた方が、リアルに見えます。

描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「28.7」、不透明度「50」、アンチエイリアス「強」に設定しました



畑と道を描きました

05

村から少し離れて建つ2軒の家を描き、さらに奥にも村を描きました。家々の周りに柵を巡らせ、柵の中に小粒の点を描きます。何か動物でも飼っているのでしょうか。

描画色を適宜変更しながら塗ります。「Gペン」ツールをブラシサイズ「23.1」、不透明度「47」、アンチエイリアス「強」に設定しました



村から離れて家を2軒描きました



柵と点を描きました

06

道は長い間人や馬車が通っていたので、周辺の地面よりも少しくぼんでいます。道の周囲に緑でタッチを入れ、微妙なくぼみを表現します。スケール感を出すため、道に人を何人か描きました。
「うわっ！ “ヴィルスニーレ”だ！」
「オレ、本物見たの初めてだわ……」
なんて会話をしてるのかな。という妄想をしながら描き進めます。楽しい！



「Gペン」ツールで道のくぼみと、人物を描きました

07

奥の港町から海に向かって、桟橋が伸びています。桟橋を伸ばしたからには、船を描くしかないですね。オーソドックスな帆船を描きます。

描画色を適宜変更しながら塗ります。「Gペン」ツールをブラシサイズ「14.9」、不透明度「37」、アンチエイリアス「強」に設定しました



桟橋の先に帆船を描きました

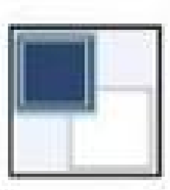
08 「繊維にじみ」ツールを使って、奥の森をぼかします。



「色混ぜ」ツールから「繊維にじみ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「18.6」、色延び「69」、ブラシ濃度「80」に設定しました



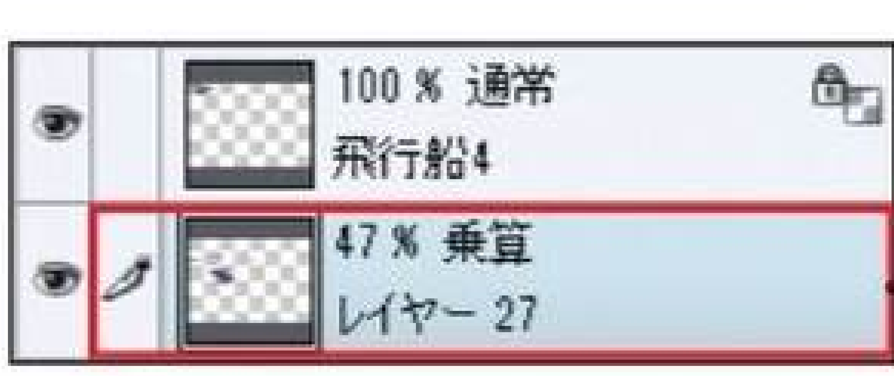
09 船や港町よりもさらに奥に、海へ流れ込む川を描きました。



描画色を設定しました。「Gペン」ツールをブラシサイズ「23.1」、不透明度「31」、アンチエイリアス「強」に設定しました



10 「乗算」レイヤーを新規作成し、地上に雲や船団の影をいくつか描きます。



「レイヤー27」を作成しました。レイヤー名を「背景影」に変更しておきます



11

雲の細部を描きこみます。「デコレーション」ツールの「雲ガーゼ」を使って、ハイライト部分を白で塗っていきます。



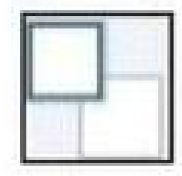
①「グラデーション」ツールを選択しました



②サブツールパレットから「カケアミ」→「雲ガーゼ」を選択します



③上のように設定しました



④描画色を設定しました



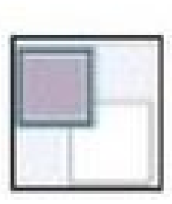


12

雲を描く場合は、白だけではなく灰がかった紫色を影部分に置くと、よりリアルな色味になります。



①「油彩平筆」ツールを選択しました。ブラシサイズ「28.7」、絵の具量「42」、絵の具濃度「79」、色延び「6」、ブラシ濃度「19」、手ブレ補正「弱」に設定しました



②描画色を設定しました

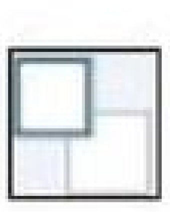


13

空に流れを出すため、筋雲を描き加えました。これで、地上の景色はほぼ完成です。



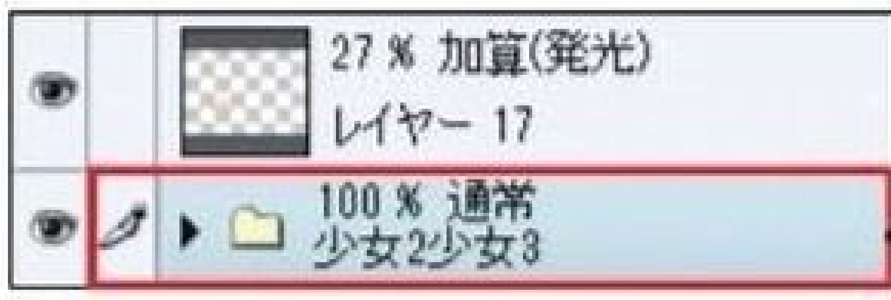
①「色混ぜ」ツールから「繊維にじみ」を選択しました。ブラシサイズ「44.3」、色延び「69」、ブラシ濃度「33」、手ブレ補正「弱」に設定しました



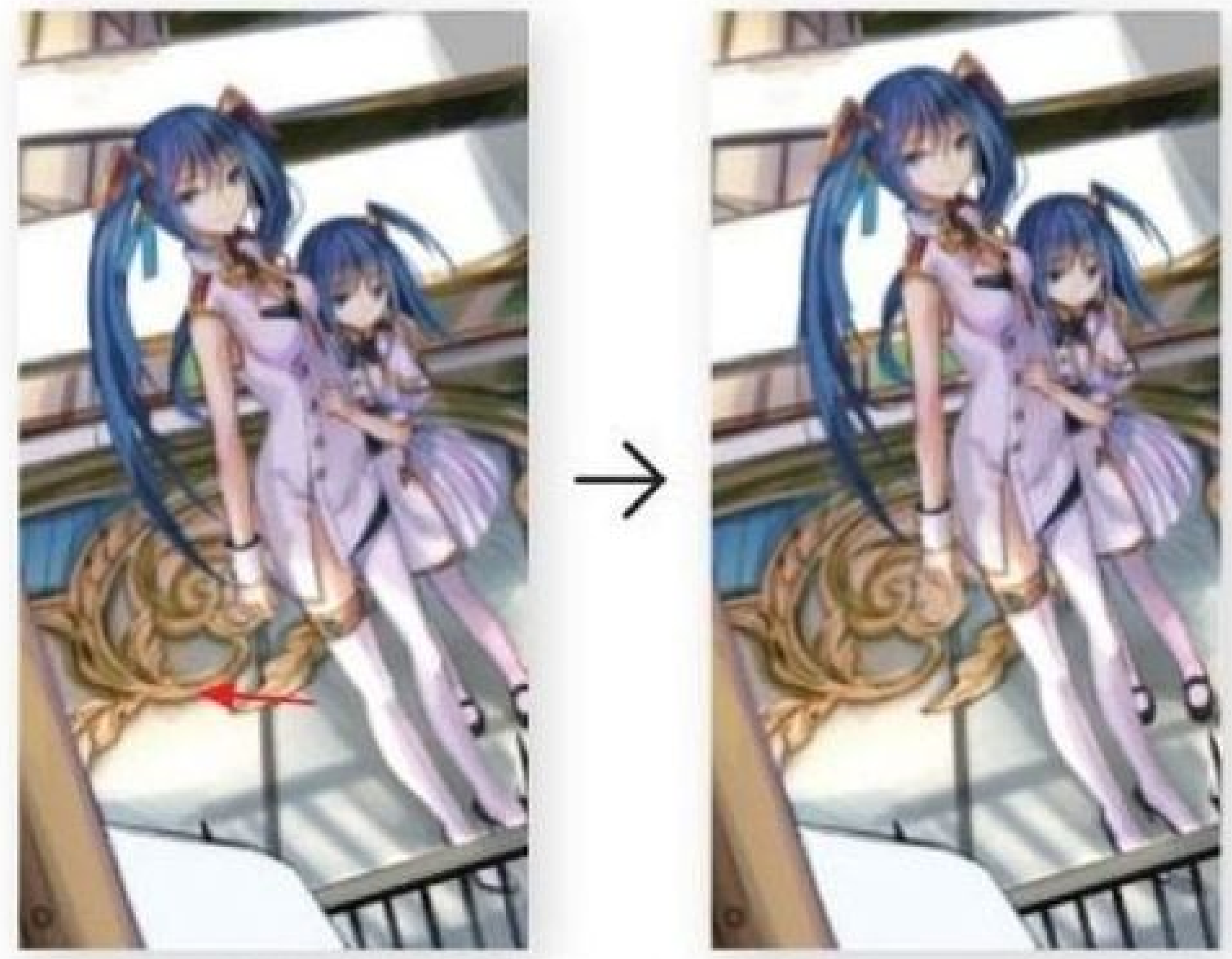
②描画色を設定しました



14 「少女2少女3」フォルダーを選択し、長女と三女の角度を調整します。レイヤーを選択し、「回転角」は「3」に設定しました。

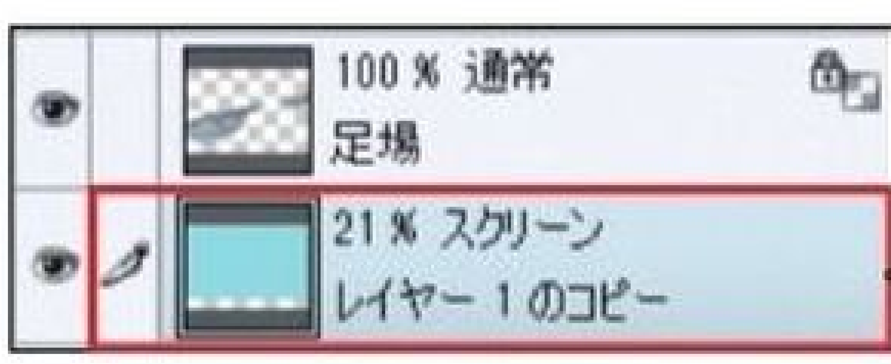


①「少女2少女3」フォルダーを選択します



②2人の角度をまとめて調整します。

15 水色で塗りつぶした「スクリーン」モードのレイヤーを作り、「足場」レイヤーの下に置きます。これで、長女と三女が立っている甲板よりも遠くの方がかすんだようになりました。これは「昼の屋外では、遠くのものほど青っぽくかすむ」という空気遠近法に基づいた表現です。



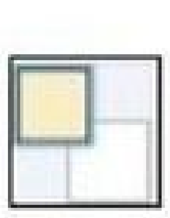
不透明度21%の「スクリーンモード」レイヤーを作成しました



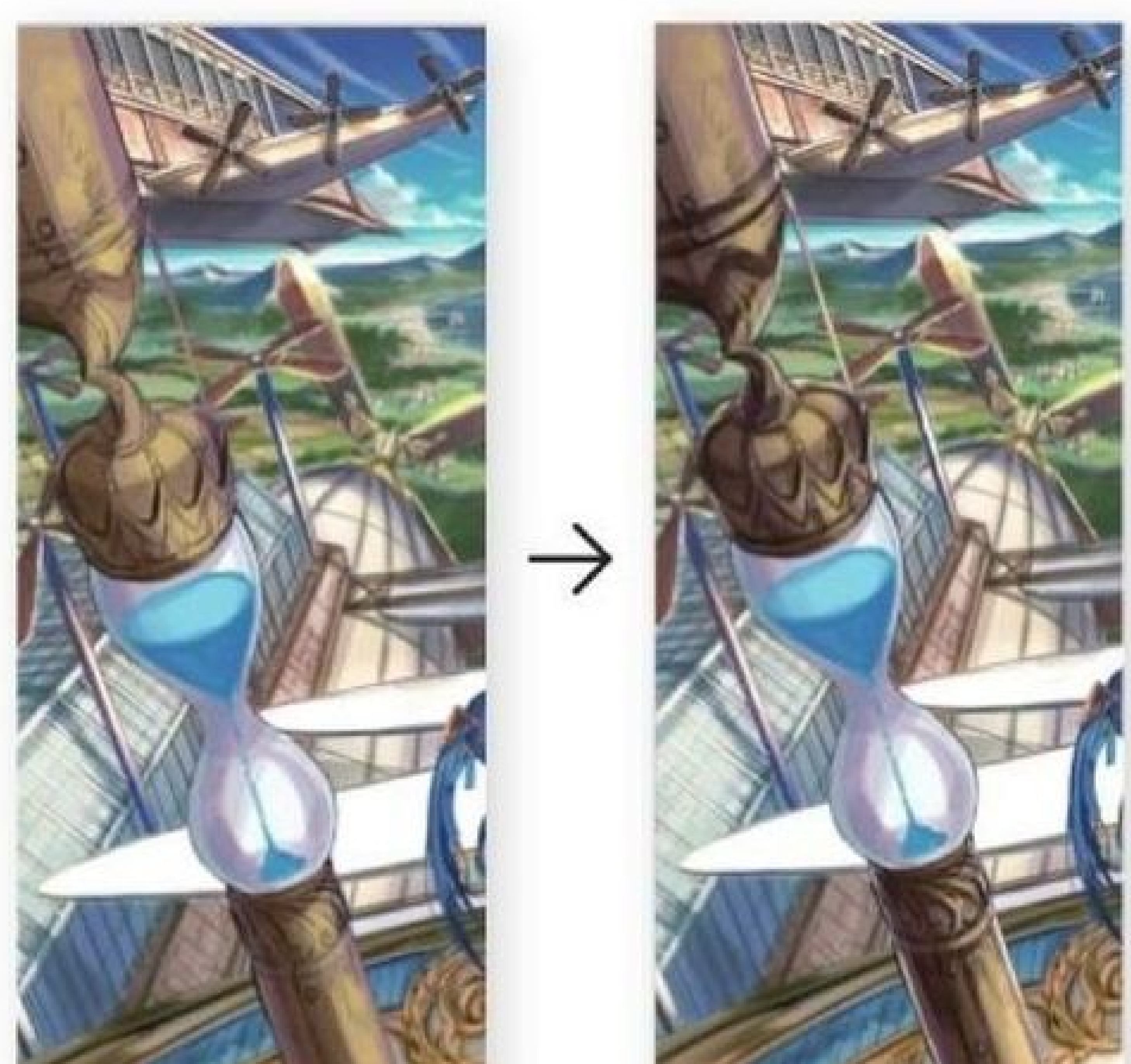
16 「ペン」ツールで前景の描き込みに入ります。装飾の細かい陰影を描きつつ、円柱の中央部にもざっくりと影を落とします。筒のキワには、明るいクリーム色で反射光を入れ、黄色で柱のトーンを落としました。



①「Gペン」ツールを選択し、反射光を描き入れます。ブラシサイズ「32.0」、不透明度「82」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

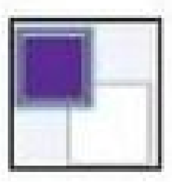


②描画色を設定しました

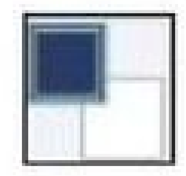


17

砂時計のガラス部分を塗っていきます。球体の丸みが出るように、陰影を付けながら紫で塗ります。ガラスの内側の面を濃紺で描き入れます。これは中の砂の色が映り込んでいるためです。同時に、砂の影も描き入れていきます。



①描画色を選択しました。「エアブラシ」ツールをブラシサイズ「486.0」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「14」、手ブレ補正「中」に設定しました

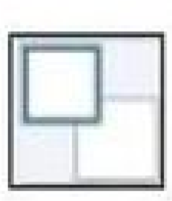


②描画色を選択しました。「薄い鉛筆」ツールをブラシサイズ「14.9」、硬さ「100」、ブラシ濃度「100」、手ブレ補正「中」に設定しました

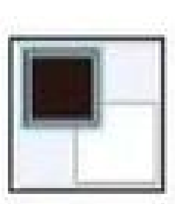


18

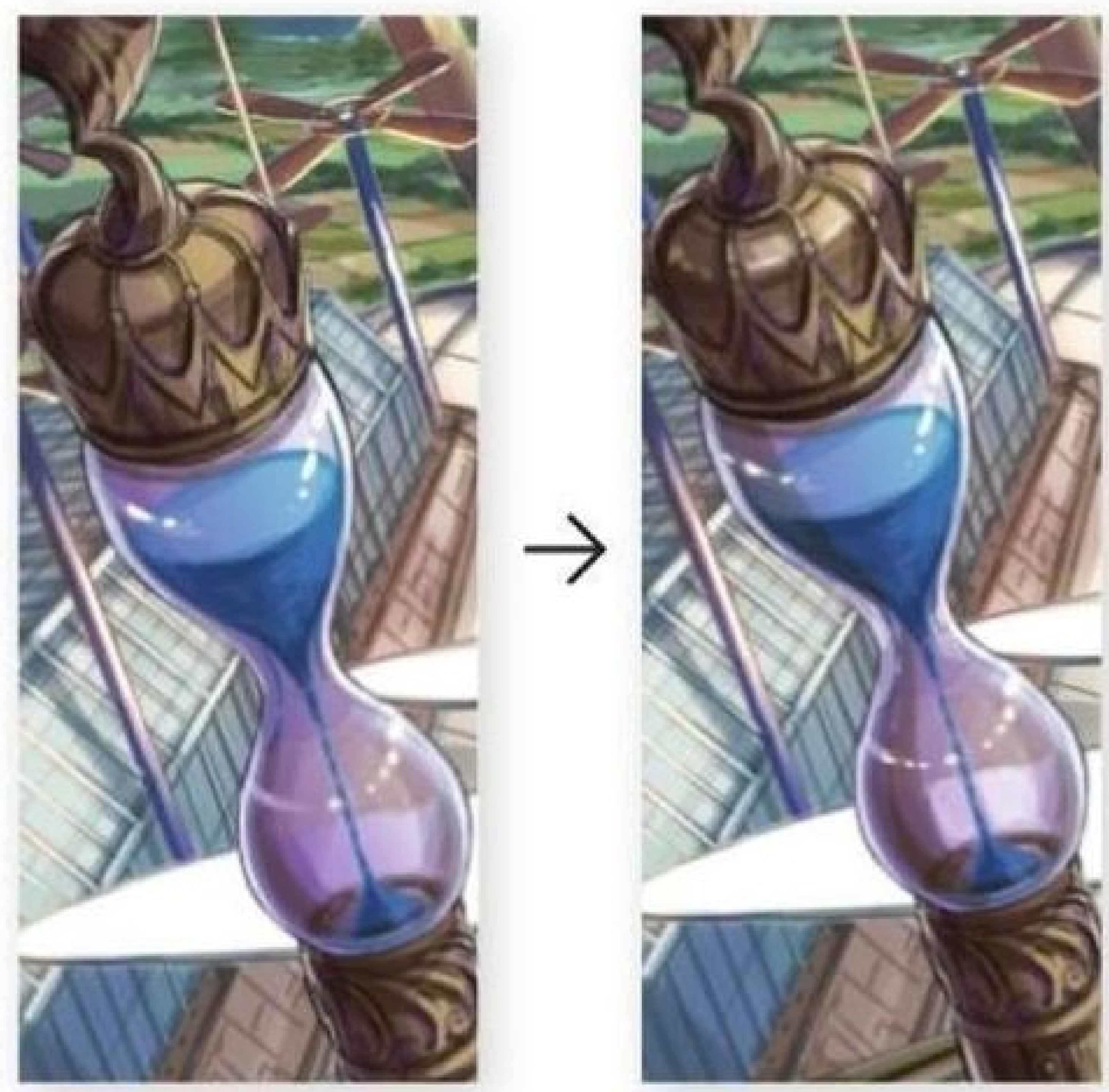
ツヤッとしたハイライトを白で入れます。装飾部分にもハイライトを描き入れました。ちなみに砂時計の砂は、落ち切ると下のパイプへ流れ、また新しい砂が上のパイプから補給されるという仕組みです。



①描画色を設定しました。「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「16.6」、不透明度「80」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました

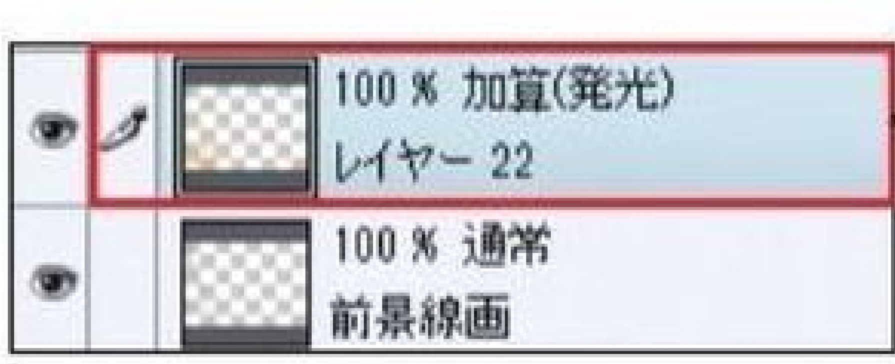


②描画色を設定しました。「Gペン」ツールを選択し、ブラシサイズ「44.3」、不透明度「19」、アンチエイリアス「強」、手ブレ補正「中」に設定しました



19

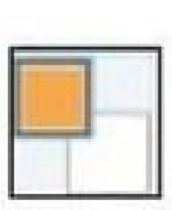
「加算(発光)」レイヤーの「レイヤー22」を選択し、オレンジ色で光を入れます。



①「レイヤー22」を選択しました



②「エアブラシ」ツールを選択しました。ブラシサイズ「751.0」、合成モード「通常」、硬さ「11」、ブラシ濃度「14」、手ブレ補正「弱」に設定しました



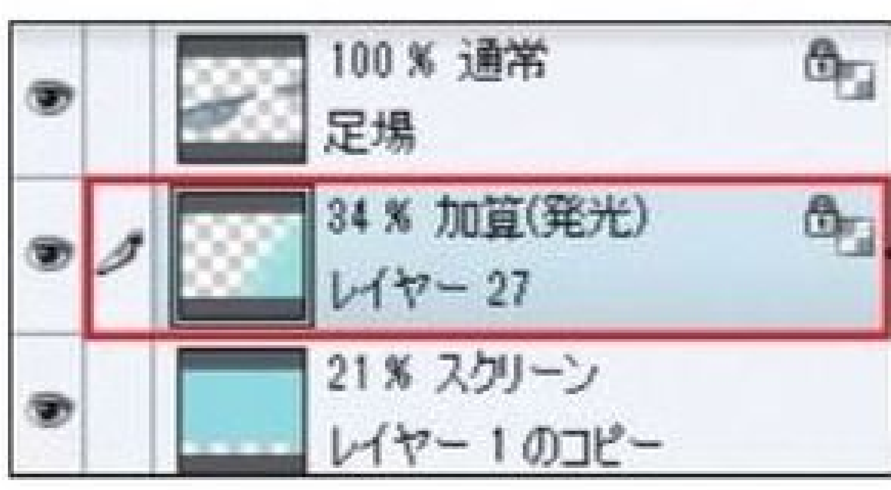
③描画色を設定しました



20 空に鳥の群れを描きます。遠くに鳥を飛ばすと、それだけで遠近感や空間の広大さが強調されるのでオススメです。遠くにあるので鳥の形を正確に描く必要はありません。カモメマークを白でたくさん描いていくイメージです。大小の差をつけて、群れ自体にも遠近感を出します。



21 「加算」レイヤーを新規作成し、「グラデーション」ツールから「描写色から透明色」を選択します。青い光を入れ、空気感を強調します。



「レイヤー27」を作成しました



22 地平線が陥没しているように見えたので、地平線と海周辺を「投げなわ選択」ツールで選択して、少し上へ移動させます。



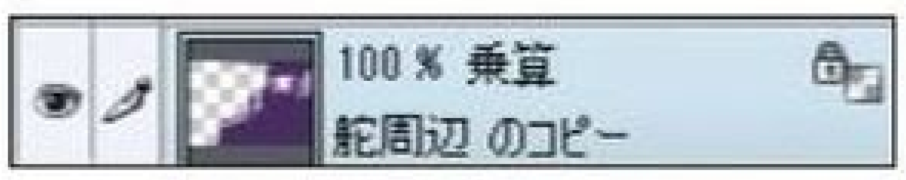
23 これで、ほぼすべてのモチーフに手が入りました。ただし、このままでは遠近感がなく、ぺったりした印象になってしまっています。それぞれの色も固有色が主張しすぎて、統一感がありません。ここから全体の陰影および色調を調整する作業に入ります。ここからが長い戦いです……。



全体の陰影、色調の調整

01

「王座周辺」と「舵周辺」レイヤーを複製し、複製レイヤーを結合します。合成モードを「乗算」に変更し、紫色で塗りつぶします。長女と三女がいる甲板が描かれた「足場」レイヤーも複製して紫で塗りつぶし、明るい部分を「Gペン」ツールの白で消します。



①「王座周辺1」「王座周辺2」「舵周辺」レイヤーを複製し、結合しました。後で不透明度を「37%」に調整します



②紫色で塗りつぶし、旗台や次女の足元などの影を適宜白で消していきます



③長女と三女がいる甲板の光の当たっている部分も白で消しました



④手前に影を落としたことで遠近感が出ました

02

レイヤー構造の一番上に「加算」レイヤーを作成します。「グラデーション」ツールの「描画色から透明色」を使って、画面右から斜め奥に向かってピンク色を入れ、レイヤーの不透明度を27%にしました。



03

「オーバーレイ」レイヤーを作成し、青色で画面全体を塗りつぶします。次女の周辺とプロペラの一部のみ「エアブラシ」でピンク色を乗せ、レイヤーの不透明度を21%にしました。全体の色調を統一させつつ、キャラクター周辺を目立たせることが狙いです。



04

複製した「前景2」レイヤー上で砂時計と屋根を選択し、「フィルター」メニュー→「ぼかし」→「ガウスぼかし」フィルターを「ぼかす範囲」を「31.00」でかけます。
これは写真における「被写界深度」のような効果を狙ったものです。キャラクターより手前にあるものをぼかすことで、画面全体の立体感が出ます。



→



05

甲板に「薄い鉛筆」ツールで人間を描き込みます。人間はある程度大きさが決まっているため、スケール感や距離感を出すのにもってこいです。まずはこげ茶でだいたいの輪郭と足元のカゲを描いて、そして一体一体細かく描き込んでいきます。



06

甲板部分に133ページでも使用した鉱物テクスチャを貼ります。「自由変形」でパースに沿って変形させてから、貼り付けます。テクスチャのレイヤーモードを「ソフトライト」に変更し、甲板の外側など不要な部分を消します。



07

「スクリーン」モードのレイヤーを作成し、「グラデーション」ツールから「描写色から背景色」を選択して濃いピンク→水色のグラデーションを画面全体にかけます。手前をピンク色、奥を青色にすると、色彩遠近法の効果で画面全体に遠近感が生まれます。



不透明度は「15%」に調整しました

08

仕上げとして、主に以下のような調整を行いました。

- 長女と三女の影を調整しました
- じゅうたんの外周に模様を描き入れました
- 次女の瞳部分を青色で塗りつぶして瞳の印象を強めました
- 椅子手前の柱と屋根の一部に、131ページで紹介した「nigi.jpg」テクスチャを貼りました
- プロペラの色を変更しました
- 「加算」レイヤーを作成し、「エアブラシ」ツールの「飛沫」で、光のつぶを画面全体に散布しました
- 全体に薄く「nigi.jpg」テクスチャを貼りました

以上で完成です。





TECHNIQUE

パースとモチーフの配置による視線誘導

このイラストの場合、閲覧者の視線は、次女から緩やかなカーブを描くリボンに沿って長女、三女へと移動していきます。そこから、パース線にそって奥へ。地平線の彼方へ向かいます。パース線は、マンガの「集中線」のような効果をもっています。パースの消失点上にキャラクターを配置すれば、キャラクターと背景が同系色で描かれていても、ちゃんと目立ちます。しかし、これはキャラクター以外には目がいかない、という危険もはらんでいます。

キャラクターも背景も満遍なく見てほしい場合は、消失点上にはキャラクターを置かないようにします。消失点を奥に、キャラクターを手前に配置して、キャラクター→消失点と流れる視線のなかで、絵全体を見てもらうように設計する……ということを心がけるようにしています。



Chapter. 04

カラーイラストギャラリー







キャラクターを起点に、青・ピンク・黄色の布、そして階段の手すりを
放射曲線上に配置し、画面の流れを作っています。
手前の空間にピンクを多めに使い、奥にいくにつれて深い青を使用し、
画面全体で色彩遠近法を使っています。
ただし、空に浮かぶ金魚灯篭は、遠景でも鮮やかなオレンジのままにして、
目立つように工夫しています。



キャラクターの髪と武器の一部にのみ黒を使うことで、キャラクターの存在感を際立たせています。
本書中でも言及したとおり、私は固有色以外に黒をほとんど使いません。
この絵も厚塗りテイストながら軽さのある塗りに仕上がっていると思います。
つまり、逆に重厚感のある絵を描きたいときは、黒を多めに混ぜると良いということです。



画面全体が、赤→紫→緑と色彩遠近法になっています。
奥の龍の体にも注目してください。丸みのある体の、こちらにせり出している部分には鮮やかな色を、
奥へ回り込んでいる部分には白っぽく褪せた色を使っています。これも色彩遠近法です。
ちなみに、CHAPTER.02で使用した飾り雛の素材は、この絵から切り出したものです。



一点透視法は静的な画になりがちですが、
この絵のようにアイレベルを斜めに設定すると動きのある画面になります。
消失点上にキャラクターを配置しているので、
キャラクターにグッと視線が集まるようになっています。
また、この絵の配色は本書92ページで解説した、「レトロな雰囲気を出す配色」のパターンですね。

初出：日本マンガ芸術学院広告イラスト



パリの公園がモチーフとなっている現実的な風景なので、色味もいつもより現実的にしつつ、
全体的にオレンジ色をかけて郷愁を呼び起こさせるような配色にしています。
よく見ると手前の花や、奥の背景にぼかしが掛かっています。写真における「被写界深度」を応用した表現です。
目立たせたい部分以外をぼかし、閲覧者の視線を誘導します。

あとがき

絵というのは不思議なもので、色のバランスや、パーツのバランスをほんの少し変えるだけで、格段に良くなることがあります。私も「だめだ……この絵失敗だ」って思いながら、もう泣きながら描いていた絵に、ほんの少しハイライトを入れたら、すごく良い絵になって驚いたことがあります。

だから、描いている途中で「失敗だ！」と思ってしまっても、投げ出さずに最後まで描き切ってください。なにより、描き切った絵からでないと、改善点や反省点を見つけることができません。途中で投げ出したイラストを何百枚も描くより、最後まで粘って10枚のイラストを描く方が、上達は早いと思います。

CGは何度でもトライ&エラーができますし、試行錯誤しているうちに起こったステキな化学反応が、自分の技法の引き出しを増やすことにもつながると思います。私がそうして見つけた描き方が、本書内にもたくさんあります。プロとして絵を描くようになった今でも、制作のたびに迷い、試行錯誤する日々ですが、そうやって今後もどんどん新しい描き方を見つけていきたいなと思っています。

絵の描き方に、正解も不正解もありません。本書で紹介した描き方は、今の私にとっての正解ですが、それがあなたの正解とは限りません。ですが、本書を読んで「あ、この技法使えそう」というものがあったら、どんどんあなたの絵に取り入れてみてください。

この本が、あなたにとっての“正解”を見つけるヒントになったら、とてもうれしいです。ここまで読んでくださり、ありがとうございました。

2014年3月　藤ちょこ

Profile

藤ちょこ　fuzichoco

千葉県出身、東京都在住。おもに書籍の挿絵、カードゲームのイラストなどを描いています。
最近のお仕事に、ニンテンドー3DS対応ゲームソフト『ブレイブリーデフォルト フライングフェアリー』（スクウェア・エニックス）の一部キャラクターデザイン、コミック『R.O.D REHABILITATION』（集英社、原作：倉田英之）作画、電撃文庫『ミス・ファーブルの蟲ノ荒園』シリーズ（KADOKAWA/アスキー・メディアワークス）挿絵など。
また、2012年に個展「藤色 Fuji Shiki 2012―画に虹を宿らせて。―」をpixiv Zingaroにて開催。

Let's Make ★ Character［レッツ メイク キャラクター］

CGイラストテクニック vol.7

2014年3月16日　初版第1刷発行

［イラスト＆解説］藤ちょこ

［デザイン］Happy and Happy

［編集・DTP］株式会社リブロワークス（大越真弓、久保真理子、澤田竹洋）

［編集］　杵淵恵子

［発行人］籔内 康一

［発行所］
株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒150-0022　東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号
fax: 03-5725-1511　e-mail: info@bnn.co.jp
http://www.bnn.co.jp/

［印刷］日経印刷株式会社

ISBN978-4-86100-907-5
Printed in Japan